LA PRIMA RIVISTA ITALIANA dedicata a PlayStation 2 e PSone

SUPER CONSOLE

C-12
Dai creatori della serie **Medievil**
un *action game* che sfrutta il 95%
delle potenzialità di **PSone**

Provata
La demo di **Metal Gear Solid 2**

Anteprime
Shadow of Memories • **Eternal Ring**
Soul Reaver 2 • Fear Effect 2

Recensioni
7 Blades • GunGriffon Blaze
Sky Odyssey • **The Bouncer**
Rayman 2 • Victorious Boxers
F1 Racing Championship • **Silpheed**

Gruppo Editoriale FUTURA
FEBBRAIO 2001
78
ISSN 1126-3652
Lire 7.900
Sped. in abb. post. - 45% art.2 comma 20/B Legge 662/96 Filiale di Milano

SQUARESOFT
www.square-europe.com/ff9
©2000, 2001. Square Co., Ltd. All rights reserved. - Final Fantasy, SquareSoft and the SquareSoft logos are registered trademarks of Square Co., Ltd.
PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainmnent Inc.
PlayStation

VERSO NUOVI ORIZZONTI
FINAL FANTASY IX
La storia non si ripete mai
REFLEXION FAITE

in questo**numero** 78

SUPER CONSOLE

GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.P.A.
NUOVO CENTRO DREZIONALE
VIA XXV APRILE, 39 - 20091 BRESSO (MI)
TEL. 02/665261 - FAX: 02/66526222
http://www.futura-ge.com

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina
COORDINAMENTO EDITORIALE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Marcello Cangialosi
REDAZIONE
Paolo Cardillo
GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Stefano Zurlini
UFFICIO TRAFFICO
Barbara Varisco
HANNO COLLABORATO:
Adriano Avecone, Igor Berzi, Matteo Bittanti, Sergio Cangialosi, Paolo Cardillo, Diego Cortese, Ivan Fulco, Erik Pede, Marco Ravetto e Massimo Rovatti.

Gruppo Editoriale FUTURA
L'innovazione come missione
SEDE LEGALE
VIA XXV APRILE, 13
20092 CINISELLO BALSAMO (MI)

PUBBLICITÀ
Pubblicità diretta Gruppo Futura:
Tel. 02/66526286
ABBONAMENTI
Gruppo Futura SpA c/o Freepping srl
Via Volturno 10/12
50019 Osmannoro-Sesto Fiorentino (FI)
Numero Verde: 840/044300
(da lunedì a venerdì 09:00-13:00/14:00-18:00)
Fax: 055/3204290
E-mail: superconsole.abb@futura-ge.com
(i versamenti devono essere effettuati sul CCP n°13980206)
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)
DISTRIBUZIONE
SO.DI.P - Via bettola, 18
20092 - CINISELLO BALSAMO (MI)

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. ***Super Console*** possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da *Play* - Paragon Publishing Ltd. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. ***Super Console*** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.p.a. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero L.7.900. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero ***Super Console*** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

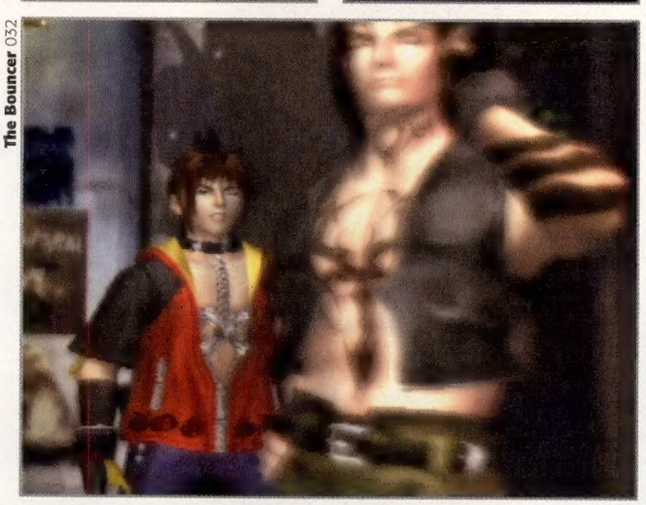
Metal Gear Solid 2 016

C-12 Final Resistance 028

Fear Effect 2: Retro Helix 026

Shadow of Memories 020

Sky Odyssey 024


The Bouncer 032

Rayman Revolution 058

7 Blades 036

GunGriffon Blaze 048

F1 Racing Championship 054

ANTEPRIME

025 ATV Offroad Fury
026 C-12 Final Resistance
020 Fear Effect 2: Retro Helix
012 Formula One 2001
022 Legacy of Kain: Soul Reaver 2
016 Metal Gear Solid 2
013 MTV Music Generator 2.0
014 NBA Hoopz
014 NBA ShootOut 2001
013 Oni
015 Rumble Racing
020 Shadow of Memories
024 Sky Odyssey
015 Supercar Street Challenge

RECENSIONI

069 007 Racing
036 7 Blades
074 Baseball Championship Stars
072 Bombing Islands
065 Burstrick Wake Boarding
057 Dinosauri
077 Dukes oF Hazzard: Racing For Home
076 Dynamite Soccer 2000
040 Eternal Ring
064 European SuperLeague
076 Ex Billiards
054 F1 Racing Championship
077 Fishing Island 2
060 Galline In Fuga
046 Gradius III and IV
048 GunGriffon Blaze
050 Hajime No Ippo Victorious Boxers
070 HBO Boxing
075 K-1 Grand Prix
038 Kessen
042 Mobile Suit Gundam
047 MotoGP
071 MTV Sports Skateboarding
062 Point Blank 3
058 Rayman Revolution
053 RC Revenge Pro
044 Silpheed The Lost Planet
052 Stunt GP
056 Surfing H3O
032 The Bouncer
066 Tiger Woods PGA Tour Golf
075 Torneko: The Last Hope
074 WCW Backstage Assault
068 Woody Woodpecker Racing
041 W.D.L.: Thunder Tanks

RUBRICHE

006 PlayWorld
078 PlayGround
082 PlayFAQ
084 OuterWorlds
088 PlayVideo
090 Retrogaming
092 Game Development
094 SuperTrix
096 MBF Today
098 Primo Piede

OuterWorlds 084

EDITORIALE

Un mese avaro di uscite altisonanti questo. Lo sguardo dei possessori di PlayStation2 è sicuramente proiettato verso le prossime settimane che dovrebbero vedere, almeno in linea teorica, l'arrivo di titoli dal livello qualitativo particolarmente elevato. Cominciando da Onimusha, nei negozi già mentre state leggendo queste righe, i giocatori del Sol Levante potranno sollazzarsi nei mesi a seguire con **Zone of the Enders**, **Winning Eleven 5**, **Klonoa 2**, **GranTurismo 3**, **Silent Hill 2**... fino ad arrivare a quel **Final Fantasy X** che recentemente SquareSoft ha promesso per luglio. Già, i giocatori del Sol Levante. E noi europei?

Parecchio tempo or sono avevamo evidenziato proprio in queste pagine il pesante ritardo sovente accusato nella conversione dei titoli NTSC, un problema che la stragrande maggioranza dei videogiocatori nostrani conosce bene, e che spesso congeda con l'auspicio di un miglioramento della situazione e una presa di coscienza da parte dei publisher americani e giapponesi. Ma a quanto pare nulla è cambiato. O quasi. In occasione della presentazione alla stampa italiana della propria line-up, Konami ha annunciato la volontà di ridurre al minimo il gap temporale fra le uscite giapponesi e quelle europee: l'intenzione è quella di dedicare sempre maggiore attenzione al mercato del Vecchio Continente, accelerando il processo di localizzazione della maggior parte dei propri titoli. In virtù di quest'impegno, **Zone of the Enders**, ad esempio, uscirà in Italia entro la fine di marzo, quasi a ridosso della release giapponese, e conterrà anche nel nostro Paese la demo di **Metal Gear Solid 2**. Stesso discorso per **Shadow of Memories**, destinato ad arrivare qui da noi poco dopo che i giapponesi avranno scartato le loro confezioni. E se le promesse di Konami non sono destinate a rimanere tali, l'adattamento PAL di due titoloni come **Silent Hill 2** e **Metal Gear Solid 2** dovrebbe richiedere meno di un paio di mesi. Al di là dell'ovvio plauso a Konami per la decisione presa (e di un piccolo rammarico per l'annuncio che invece **Winning Eleven 5** uscirà in versione europea solo ad ottobre), è necessario soffermarsi brevemente su due fattori di importanza primaria per questa mossa.

Punto uno: Konami ha iniziato a collaborare sempre più attivamente con la sua filiale europea. Il colosso nipponico è stato più volte criticato per la decisione di instaurare il proprio quartier generale in Germania anziché optare per la "classica" Inghilterra, ma il legame fra tedeschi e giapponesi ultimamente sembra funzionare in maniera egregia, con un contatto costante fra le varie sedi e un feedback continuo sulla situazione europea da parte dei teutonici. Non meno importante è la strategica ubicazione della Germania nel bel mezzo dell'Europa, fondamentale per una distribuzione efficace dei propri prodotti (e non dimentichiamo che la duplicazione di tutti i CD e DVD PlayStation europei avviene nella vicina Austria). Insomma, se è vero che anche Sony Europe ha intenzione di spostare il proprio HQ da Londra a Berlino nel prossimo futuro, una ragione ci sarà... Per contro, colossi come Namco, SquareSoft e Capcom, quest'ultima solo recentemente "sbarcata" nel Vecchio Continente, non hanno saputo curare adeguatamente la propria presenza sul territorio europeo e il risultato è sotto gli occhi di tutti. Le conversioni PAL di Namco non brillano certo per celerità e qualità (**Ace Combat 3** rimarrà negli annali come esempio da NON seguire), Square ha cambiato distribuzione più e più volte, nonché licenziato dopo qualche mese il proprio direttore europeo, mentre Capcom sta muovendosi con esasperante lentezza, tant'è vero che non esiste al momento alcuna certezza sulle versioni PAL di titoli come **Onimusha** o **Resident Evil CE**.

Punto due: il mercato videoludico europeo assume sempre più importanza. Molto spesso si fa l'errore di prendere come unico punto di riferimento il mercato giapponese oppure quello americano, ma gli esempi in grado di smentire questa tesi sono molti, a cominciare da quello pluricitato di **GranTurismo** (che ha venduto più copie in Europa, nonostante la pirateria, che in Giappone o USA) a quello più recente di **ISS** per PlayStation2, andato decisamente meglio qui da noi che nel Paese di KCEO. Senza dimenticare che il continente con il maggior numero di PlayStation vendute... già lo sapete, è l'Europa.

Sia chiaro, nessuno pretende una versione PAL di **Dragon Quest VII** o **Mobile Suit Gundam** a ridosso dell'uscita giapponese, ma una maggiore attenzione per il pubblico di videogiocatori europei appare ormai doverosa. Anche perché il nostro mercato assumerà ancora maggiore importanza nall'ormai prossima battaglia titanica fra Sony, Microsoft e Nintendo, e non è escluso che sia proprio il Vecchio Continente ad influenzare più di ogni altro mercato l'esito dello scontro...

simone**crosignani**

Final Fantasy X

Squaresoft scatena l'eccitazione dell'utenza PlayStation2 rilasciando le prime immagini e le prime informazioni di **Final Fantasy X**. Poi placa gli entusiasmi annunciandone il posticipo...

Il più atteso gioco di ruolo per PlayStation2, la decima edizione della saga più rappresentativa di Squaresoft, ha finalmente un volto (anzi un paio) ed un breve corredo di dati. Due i personaggi annunciati: Tidus, il baldanzoso 17enne protagonista del gioco (carino ed affabile, pratica il Blizball, un oscuro sport acquatico), e Yuna, figlia e discepola dello stregone Braska, anch'ella 17enne (nelle parole di Square, *"dietro i suoi teneri occhi brilla una ferma determinazione"*). Considerato il bel pezzo di hardware su cui è destinato a girare, **Final Fantasy X** segnerà un punto di svolta epocale per la saga: sarà il primo **FF** totalmente in 3D.

Le implicazioni del rinnovato impianto grafico sono molteplici ed intuibili (non ultimi i dissapori di quella falange tradizionalista di fan insofferente alle modifiche radicali), ma Squaresoft ne specifica due: un algoritmo di regia virtuale votato a spettacolarizzare i cambi di inquadratura (niente più "stacchi" fra una locazione e l'altra) e l'uso di animazioni facciali nel corso dei dialoghi prelevate on the fly da una serie di pattern descrittivi di differenti stati emotivi tipo rabbia, tristezza ed eccitazione. L'elenco delle novità comprende inoltre un sistema di combattimento completamente rivoluzionato, la cui supervisione è stata affidata al geniale Toshiro Tsuchida, ideatore e curatore della serie **Front Mission**, nota per l'elevato spessore strategico (combattimenti a turni?). Il character design è nuovamente a carico del bravo Tetsuya Nomura che dopo l'esperienza maturata con **The Bouncer** si sente in grado di sfruttare le potenzialità grafiche di PlayStation2 per arricchire di dettaglio modelli e relativo vestiario. Nomura lavorerà gomito a gomito col direttore artistico Yusuke Naora (**FFV**, **FFVI**, **FFVII**). Dirige il progetto Kitase Yoshinori, responsabile della versione Game Boy di **Seiken Densetsu** nonché partecipe dello sviluppo di **Final Fantasy V**, **VI**, **VII**, e **VIII**. Il tutto prodotto e supervisionato dall'inossidabile regista/game designer Hironobu SaKaguchi.

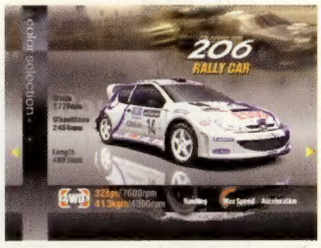
Un altro elemento distintivo di **Final Fantasy X** rispetto alle passate edizioni dell'epopea Square coinvolge i dialoghi, stavolta interamente parlati e sincronizzati col labiale. Gli attori che offriranno la voce a Tidus e Yuna non sono in realtà attori. No, davvero. Si tratta di Seiichi Morita (Tidus) e Mayuko Aoki (Yuna), due perfetti sconosciuti che hanno partecipato allo sviluppo di **Final Fantasy VIII** come modelli per il motion capture (!). Morita era l'animazione di Zell e Aoki era l'animazione sia di Riona che Edea. Cose da pazzi. Squaresoft ha motivato questa decisione con il desiderio di offrire "voci fresce". Dai pochi brandelli di trama sparpagliati da Square, trapela, inoltre, che i due protagonisti dovranno vedersela con una non meglio specificata "entità" o "forza negativa" che dir si voglia, nota come Sin (per la cronaca, l'immagine che fa da sfondo al logo ritrae Yuna a sinistra e Sin, nella sua forma simbolica, a destra. Acqua contro fuoco, il tema principale, ma anche determinazione e rinnovamento).

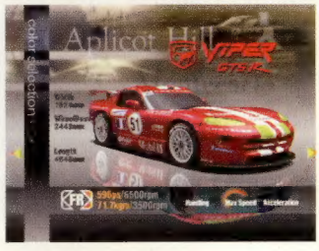
Dopo questo breve aperitivo, Squaresoft si è trattenuta dal diffondere ulteriori informazioni, probabilmente in vista della brutta notizia che stava per dare. Pochissimi giorni dopo la presentazione di **Final Fantasy X**, infatti, la software house nipponica ne ha annunciato il posticipo da questa primavera al mese di luglio, motivando la sua decisione con la volontà di *"portare lo standard qualitativo del gioco ai più alti livelli, e di realizzare pienamente alcune caratteristiche importanti che mostreranno di cosa è capace PlayStation2."* (parole di Hisashi Suzuki, CEO Square). Considerando le discutibili performance delle sue ultime produzioni (**The Bouncer** su tutti) ci pare doveroso concederle tutto il tempo che le serve. Del resto, se davvero vuole vendere le 2.5 milioni di copie previste e recuperare un passivo che ammonta a svariati miliardi, dovrà necessariamente procedere con estrema cautela, evitando ulteriori cadute di stile.

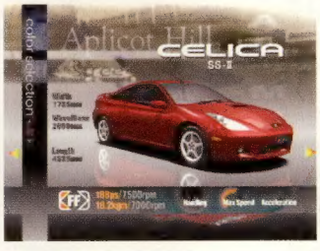
Gran Turismo 3 A-Spec
Un altro posticipo

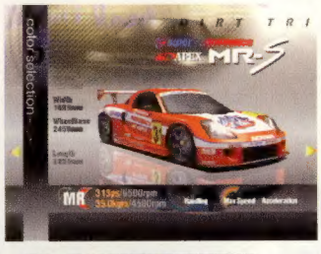
Dopo aver mancato l'appuntamento con la fine dell'anno 2000, la commercializzazione di **Gran Turismo 3 A-Spec** (fu **Gran Turismo 2000**) slitta di due mesi, per l'esattezza dal 15 febbraio ad un non meglio precisato giorno di aprile. Le pubbliche relazioni di SCEI hanno cercato di mitigare le comprensibili reazioni della comunità videoludica alla notizia, giustificandosi con un comunicato ufficiale che per contenuti e tempistica ricorda molto quello Squaresoft in merito al posticipo di **FFX** (vedi p.6). In pratica viene invocato il desiderio di *"portare la qualità del titolo ad un livello più elevato"* e la fin troppo zelante volontà di *"aggiornare le vetture con gli ultimissimi dati telemetrici."* Difficile stabilire con maggior precisione i motivi del triste rinvio, ciononostante il fatto che un titolo di elevata valenza strategica come **GT3** venga rimandato piuttosto che commercializzato in forma incompleta (come accaduto con **GT2**) conforta.

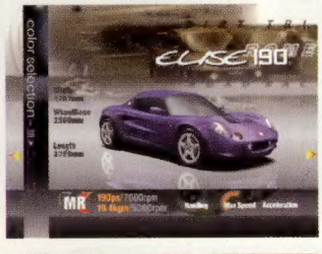
Nella speranza che il capolavoro annunciato di Yamauchi non scivoli via ulteriormente (esponendosi magari al rischio di cambiare nome un'altra vota) **Super Console** approfitta del posticipo per pubblicare l'elenco completo delle 150 vetture incluse nel pacchetto ludico. Leggere con calma, c'è tempo…

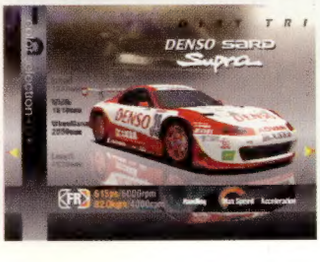












TOP GEAR

Attenzione: l'elenco che segue si riferisce alle vetture presenti nella versione giapponese di **Gran Turismo 3 A-Spec**. L'elenco potrebbe pertanto differire da quello delle edizioni americana ed europea.

Acura
CL 3.2 Type S
NSX (1993)
NSX (1997)
Integra Type R

Alfa Romeo
156 Super Turismo
156 2.5 V6 24V

Aston Martin
DB7 Vantage Coupe
V8 Vantage

Audi
S4
TT 1.8T quattro

BMW
328ci

Chevrolet
Corvette C5R
Corvette Grand Sport
Camaro Z28
Corvette Z06
Camaro SS

Chrysler
PT Cruiser

Citroen
Xsara Rally Car

Daihatsu
Storia X4
Mira TR-XX Avanzato R

Dodge
Viper GTS-R Team Oreca
Viper GTS

Fiat
Coupe Turbo Plus

Ford
Focus Rally Car
Escort Rally Car
Mustang SVT Cobra R
GT40 Race Car
GT40

Gillet
Vertigo Race Car

Honda
Accord Euro-R
Raybryg NSX
Castrol Mugen NSX
Arta NSX
NSX Type S Zero
NSX Type R
S2000 Type V
S2000
Integra Type R 98 Spec
Civic Type R (EK)
Civic SiR-II (EG)
Cr-X Del-Sol SiR

Jaguar
XJ220 Road Car
XKR Coupe

Lamborghini
2000 Diablo GT Car

Lister
Storm V12 Race Car

Lotus
Esprit Sport 350
Elise 190
Motor Sport Elise

Mazda
RX-7 Type RS
RX-7 Type RZ
Savanna RX-7 Infini III (FC)
Eunos Roadster Normal (1989)
Eunos Roadster Normal (1993)
Roadster 1.8 RS
Roadster RS
Demio GL-X

Mercedes-Benz
CLK55
CL600
SLK 230 Kompressor

Mitsubishi
FTO GP Version R
GTO Twin Turbo (1995)
GTO Twin Turbo (1999)
Lancer Evolution IV GSR
Lancer Evolution V GSR
Lancer Evolution VI GSR Tommi Makinen Edition (Stripe)
Lancer Evolution VI Rally Car
Lancer Evolution VI GSR
Lancer Evolution VI GSR Tommi Makinen Ed.
Lancer Evolution VII GSR

Nissan
Silvia Varietta
Skyline GTS-t Type M (R32)
Skyline GT-R Vspec II (R32)
Skyline GT-R Vspec (R33)
R390 GT1 LM Race Car
R390 GT1 Road Car
Skyline GT-R Vspec (R34)
Skyline GT-R Vspec II (R34)
Pennzoil Nismo GT-R GT
Silvia K's 2000cc (S13)
Silvia K's 1800cc (S13)
Silvia K's Aero (S14)
Silvia Spec R (S15)
180SX Type X
Loctite Zexel GT
Calsonic Skyline GT
Fairlady Z Version S 2 seater Twin Turbo

Opel
Calibra Touring Car

Pagani
Zonda C12
Zonda C12S

Peugeot
206 S16
206 Rally Car

Renault
Clio Sport V6 24V
Clio Sport Race Car

RUF (Porsche modificata)
RUF 3400S
RUF R-GT
RUF CTR2

Shelby (Mustang modificata)
Cobra

Subaru
Impreza WRX STi
Impreza Sports Wagon STi
Impreza Rally Car
Impreza Coupe 22B STi Version
Impreza Sedan WRX STi Ver. VI
Impreza Wagon WRX STi Ver. VI
Impreza Rally Car prototype
Legacy B4 RSK
Legacy B4 Blitzen
Legacy Touring Wagon GT-B

Suzuki
Alto Works Suzuki Sports Limited

Tommykaira
ZZS

Toyota
MR2 GT-S
MR2 G-Limited
Corolla Rally Car
Sprinter Trueno GT-Apex (AE86 Type I)
Altezza
MR-S S Edition
Autobacs APEX MR-SGT
Celica SS-II
Supra RZ
Supra SZ-R
Castrol Tom's Supra
Denso Sard Supra
Altezza RS200
Altezza AS200
GT-One (TS020) Race Car
GT-One (TS020) Road Car
Vitz Euro Edition
Vitz RS 1.5
Celica GT-Four (ST205)
Sprinter Trueno GT-Apex Shigeno version

TVR
Tuscan Speed 6
Griffith 500
Speed 12

Vauxhall
Astra
VX220
Caribra

Volkswagen
New Beetle 2.0
New Beetle RSi
New Beetle Cup car

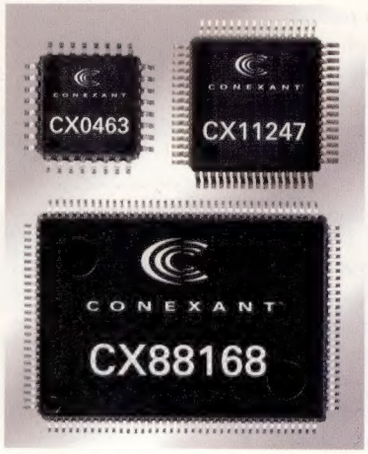
ERGBrowser: dal 29 marzo tutti on-line.

Nell'attesa che Sony distribuisca la combo HDD+Broadband Adapter, Ergo Soft colma la lacuna presentando il primo software di navigazione in Internet per PlayStation2, mentre Conexant ha già pronto il primo modem USB.

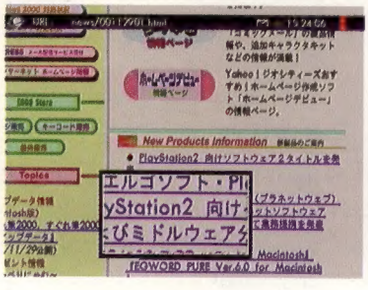
Risale al 29 novembre scorso la stipula di un accordo di collaborazione fra la giapponese Ergo Soft Corp – sussidiaria Koei specializzata nello sviluppo software applicativo – e l'americana Planetweb – uno dei maggiori sviluppatori di browser per console – per la realizzazione del primo browser ufficioso per PlayStation2. Ebbene, lo scorso gennaio, Ergo Soft ha dato inizio alle danze annunciando **ERGBrowser**, in arrivo sugli scaffali dei negozi di Akihabara e dintorni il prossimo 29 marzo al prezzo di 3.800 yen. Il browser, già compatibile con l'HDD per PlayStation2, permetterà di navigare liberamente il web, inviare e ricevere e-mail (con la possibilità di allegarvi i salvataggi presenti su memory card), e scaricare file MP3 da ascoltare attraverso un apposito programma incluso nel pacchetto software. Fra le caratteristiche tecniche si segnalano una risoluzione massima di 640x480 (del resto il televisore non concede di più) e la possibilità di zoomare per due ordini di ingrandimento attraverso un'apposita "lente" rettangolare.

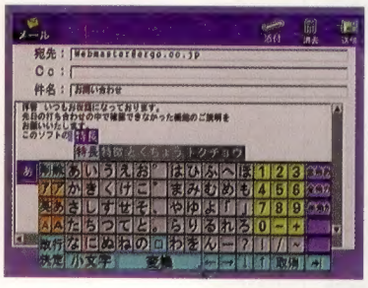
Sempre per il 29 marzo e sempre Ergo Soft prevede di rilasciare anche **Net Karaoke** (6.800 yen), una sorta di karaoke con funzionalità on-line grazie al quale gli utenti giapponesi potranno dar sfoggio delle proprie straordinarie abilità canore cantando sulle basi dei brani musicali scaricati dal sito www.music.co.jp. Fino a 50 pezzi potranno essere salvati su memory card e portati in giro per le case di amici, parenti e conoscenti forniti della necessaria attrezzatura monolitica. **Net Karaoke** includerà un software per la libera navigazione in Internet, ma non è chiaro se si tratti dello stesso **ERGBrowser** di cui sopra (probabile) o di qualcosa di più "light".

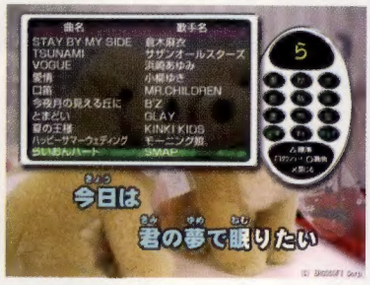
Restiamo in tema di on-line connectivity, ma trasferiamoci dal software all'hardware. Lo scorso 5 gennaio la società californiana Conexant (ex-Rockwell Semiconductor Systems) ha annunciato l'approvazione di Sony del chipset SmartSCM USB V.90 nell'ambito del programma Tools & Middleware di PlayStation2. Lo SmartSCM è in pratica un modem analogico racchiuso in un solo chip e verrà dato in licenza a tutti coloro che vorranno produrre modem USB specifici per PS2. Diverse società tra cui AIWA, ASCII e TDK hanno già dato inizio alla produzione di modem basati sul chipset Conexant ed i primi esemplari vedranno la luce in Giappone entro il primo quarto di quest'anno. Il vantaggio dello SmartSCM rispetto ad altri chipset multiprocessore sta tutto nel risparmio: un solo chip integrato (accogliente DSP, Controller, ROM e RAM) permette di ridurre i costi di produzione di diverse misure rispetto a quelli sopportati per la fabbricazione dei più comuni modem (composti, al contrario da 3 o 4 chip). Per finire, le più importanti software house nipponiche fra cui Capcom, Namco, Konami, Square, Taito, Enix, Hudson e Koei, hanno già confermato il supporto dei modem SmartSCM nei rispettivi software con funzionalità on-line. Inutile specificare che l'ERGBroser di Ergo Soft sarà il primo fra questi.



L'integrazione dello SmartSCM (il chip in basso) esclude unicamente il controller USB ed il connettore per la line telefonica (i due chip in alto).







*Grazie all'**ERGBrowser** e al **Net Karaoke** (sotto) di Ergo Soft, l'utenza nipponica PlayStation2 potrà muovere i primi passi "analogici" nella rete in attesa del broadband adapter di Sony per le connessioni a larga banda.*

DexPort

Interact dà nuove speranze a chi non riesce a concludere i giochi con le proprie forze.

Dopo la speciale versione di Gameshark su supporto digitale per PS2, in distribuzione da novembre, Interact ha lanciato sul mercato americano un nuovo Dexdrive compatibile con le Memory Card PS2. Chiamato Dexport, consiste in un cavo con ingresso Memory Card collegabile al PC tramite la porta USB. Grazie ad esso è possibile trasferire i salvataggi dei software PS2 nel proprio Personal Computer e viceversa: caratteristica che consente non solo di archiviare i salvataggi di giochi già completati - ottimizzando lo spazio della Memory Card - ma anche di spedirli ad amici via mail oppure scaricarli da siti Internet. Gli utenti più esperti possono anche manipolarne il contenuto per ottenere vantaggi nei giochi ad essi relativi. Dexport è già disponibile nel mercato americano dal mese di gennaio.

microNEWS

• Nel riferire l'attuale situazione finanziaria ed i progetti futuri della società ai suoi azionisti, Squaresoft ha svelato alcuni interessanti dettagli circa i suoi piani per i prossimi anni. L'attivazione del network videoludico PlayOnline è stata confermata per quest'inverno, dopo una fase di prova che inizierà in primavera. **Final Fantasy XI** sarà considerato da Square come servizio on-line, confermando implicitamente la possibilità di una sua distribuzione gratuita, a partire dalla primavera 2002. In futuro Square prevede di espandere il proprio mercato ad un bacino d'utenza sempre più ampio, non limitato ai videogiocatori bensì esteso alla gente comune. Obiettivo che verrà raggiunto affiancando alla realizzazione di videogiochi la produzione di film. A questo scopo si è già assicurata un contratto con la Columbia Pictures per la produzione di altri tre lungometraggi che seguiranno **Final Fantasy: The Spirits Within**.

• Koei ha fissato per l'8 marzo la data di uscita della sua simulazione strategica **Kessen II**. Contemporaneamente verrà commercializzato **Kessen Super Value Set** che comprenderà entrambi gli episodi della saga. Koei ha inoltre annunciato per questa primavera una simulazione strategica in tempo reale intitolata **Kurogane no Hookoo**. Già disponibile per PC, il titolo mette il giocatore al comando di una nave da battaglia portaerei che può essere personalizzata aggiungendo nuovi mezzi ed armamenti.

• Hudson ha dichiarato che intende lanciare la conversione di **Bloody Roar 3** per PlayStation2 sul mercato giapponese il 1 marzo.

• La versione PS2 di **Biohazard Code Veronica Complete**, prevista per il 22 marzo, sarà accompagnata da un DVD intitolato **Wesker's Report** che includerà interviste, informazioni relative alla saga ed immagini esclusive. Ciò che rende ancora più interessante questo DVD è la decisione di Capcom di inserirvi una demo giocabile di **Devil May Cry**. La casa di Osaka ha inoltre confermato lo sviluppo di **Biohazard 4**, la cui commercializzazione avverrà all'inizio del prossimo anno su differenti piattaforme.

• Da Bandai è in arrivo una simulazione strategica in tempo reale basata su una versione modificata del motore grafico di **Mobile Suit Gundam** per PS2. Intitolata **Mobile Suit Gundam: Zeonic Front**, consentirà di prendere in comando di un plotone di Mobile Suit dell'esercito del Principato di Zion durante la Guerra di un Anno. **Zeonic Front** sarà disponibile entro l'estate.

• Negando implicitamente la cessione dei diritti dei suoi picchiaduro più popolari alla neonata Brezza, SNK ha annunciato di aver concluso un contratto di vendita della licenza della saga di **The King of Fighters** alla coreana Eolith. Quest'ultima intende sfruttarli per la produzione di giochi destinati al mercato asiatico, sudamericano ed europeo. Come se questa notizia non bastasse, a gettare i fan dei picchiaduro ad incontri nel più profondo sgomento, Aruze ha dichiarato che il prossimo **Samurai Spirits**, intitolato **Samurai Spirits S**, sarà un pachislot (pachinko + slot machine) ispirato ai personaggi dell'omonimo beat'em up. Segnaliamo inoltre che SNK ha recentemente trasferito la sua sede principale a Tokyo trasformando la storica sede di Osaka in una divisione secondaria.

Release Schedule

Piano delle uscite dei giochi PS2 (PAL)

Febbraio 2000

Armored Core 2 (1 - From Software)
Evergrace (22 - From Software)
F1 Racing Championship (1 - Ubi Soft)
Tiger Woods PGA Tour 2001 (1 - EA)
Unreal Tournament (28 - Infogrames)
MotoGP (15 - Namco)

Nel 2001

24 Ore di Le Mans (22/6 - Infogrames)
4X4 Evolution (GOD)
7 Blades (giugno – Konami)
Ace Combat 4 (Namco)
Aliens Colonial Marines (Fox)
All-Star Baseball 2002 (Acclaim)
Alone in the Dark 4 (12/9 - Infogrames)
Army Men Air Attack 2 (3DO)
Army Men Sarge's Heroes 2 (3DO)
Carrier Morphed (Jaleco)
Clive Barker's Undying (4/4 - EA)
Crash Bandicoot (Konami)
Dark Angel Vampire (Metro 3D)
Dark Cloud (SCEI)
Drakan (SCEE)
Dreamland: Freedom Ridge (Bethesda)
Driving Emotion Type S (SquareSoft)
Dropship (SCEE)
ESPN National Hockey Night (Konami)
ESPN NBA 2Night (Konami)
ESPN NFL Prime Time (Konami)
ESPN MLS Game Night (Konami)
Eternal Blade (Mattel)
Extermination (SCEI)
Formula One 2001 (SCEE)
Fur Fighters (Acclaim)
Gauntlet: Dark Legacy (Midway)
Gran Turismo 3 (SCEI)
High Heat Baseball 2002 (3DO)
Ico (SCEI)
IHRA Drag Racing (Bethesda)
Knockout Kings 2001 (15/3 - EA Sports)
Kengo: Master of Bushido (Crave)
MDK2: Armageddon (Interplay)
Mobile Suit Gundam (Bandai)
MSX (17/10 - Infogrames)
Nikita (5/9 - Infogrames)
Ninja Gaiden (Tecmo)
NBA Hoopz (Midway)
NBA Live 2001 (18/1 - EA)
No One Lives Forever (Fox)
Off-Road Fury (SCEA)
Oni (Take2)
Onimusha: Warlords (Capcom)
Portal Runner (3DO)
Project Eden (Eidos)
Quake III Revolution (22/3 - EA)
Red Faction (THQ)
Reiselied: Ephemeral Fantasia (Konami)
Ring of Red (maggio - Konami)
Shadow of Memories (marzo - Konami)
Silent Hill 2 (luglio, Konami)
Silpheed: The Lost Planet (Working Design)
Sky Odissey (SCEI)
Star Wars: Starfighter (febbraio - LucasArts)
Star Wars: Starfighter (LucasArts)
Star Wars: Super Bombad Racing (gennaio - LucasArts)
Summoner (Volition)
Supercar Street Challenge (Activision)
The Bouncer (SquareSoft)
The Getaway (SCEE)
The Lost (Irrational Games)
The World Is Not Enough (5/4 - Electronic Arts)
UEFA 2001 (6/6 - Infogrames)
Ultimate Fighting Championship (Crave)
Walt Disney: Il Libro della Giungla (22/3 Disney)
Warriors of Might and Magic (3DO)
WCW 2000 (Electronic Arts)
Wipeout Fusion (marzo - SCEE)
World Destruction League: Warjetz (3DO)
World Rally Championship 2001 (maggio - SCEE)
World Soccer Winning Eleven 5 (ottobre - Konami)
Z.O.E. (fine marzo - Konami)

INFOGENIE

SEI UN MAGO DEI VIDEOGIOCHI E DEI GIOCHI PER PC?

ALLORA TRASFORMA IL TUO HOBBY IN PROFESSIONE E UNISCITI ALLE NOSTRE EXPERT LINES PER VIDEOGIOCHI E GIOCHI PER PC

InfoGenie Europe AG è leader europeo nel settore della fornitura di servizi di consulenza ed informazione via telefono ed internet. Stiamo per lanciare le nostre nuove EXPERT LINES nel campo dei videogiochi e dei giochi legati al PC anche in Italia; cerchiamo con urgenza esperti in videogiochi e in giochi per PC.

Il tuo compito: fornire la tua preziosa consulenza telefonica sia sul gioco (trucchi, notizie, background), sia sulle configurazioni hardware richieste della consolle e del gioco per PC.

Le tue caratteristiche: un'ottima conoscenza dei più diffusi videogiochi e giochi per PC con particolare riferimento ai Patches e ai Levelcodes; inoltre, possiedi un PC con un accesso veloce ad internet e la possibilità di installare una seconda connessione telefonica

La nostra offerta: farai parte del nostro **EXPERT LINE-Team** e guadagnerai da subito per ogni telefonata alla quale darai risposta. Potrai tranquillamente lavorare da casa tua e l'orario sarà ampiamente flessibile.

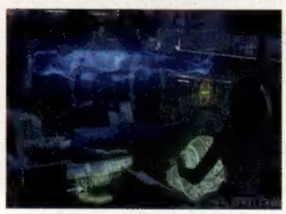
Interessato?

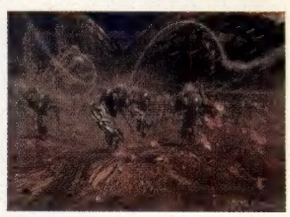
Spedisci subito il tuo CV e cover letter per e-mail a:
gmicheletti@infogenie.com
Tel. 02-30321017

Final Fantasy: The Spirits Within

Squaresoft Pictures annuncia una versione speciale DVD-Rom del film per PS2.

In un momento in cui voci di corridoio suggerivano un probabile avvicinamento di Square a Microsoft, la casa giapponese consolida il suo supporto di PS2 annunciando una versione speciale in DVD-ROM del film *Final Fantasy: The Spirits Within*, realizzata appositamente per la console Sony. Tra i contenuti extra offerti vi sarà la possibilità di renderizzare in tempo reale alcune sequenze tramite PS2, presumibilmente con un livello di dettaglio inferiore a quello del film. Saranno inoltre incluse alcune scene multi-angolo, come già avviene in alcuni DVD Video disponibili in commercio. La data di distribuzione di questa edizione speciale è al momento ignota.





Extermination

E' in arrivo un survival horror "da panico" per PS2

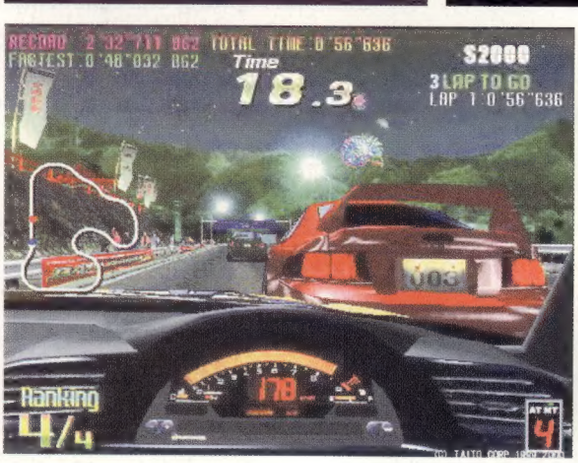
Mostrato per la prima volta lo scorso anno durante una presentazione che ben poco lasciava intendere circa la struttura reale del gioco, **Extermination** ha assunto ora contorni più precisi. Al contrario di quanto si supponeva inizialmente, non si tratta dell'ennesimo clone di **Bio Hazard**, bensì di una nuova variante del genere Survival Horror caratterizzata da un'azione frenetica. Il tasso adrenalinico del giocatore è sempre mantenuto ad alti livelli mediante la continua minaccia di orde di nemici mostruosi e la presenza di forti elementi gore.

L'idea alla base del gioco è quella di costringere il giocatore a prendere decisioni repentine mentre si trova costantemente sotto pressione. Allo scopo di consentire reazioni fulminee ai possibili ostacoli, i personaggi sono stati resi estremamente immediati da controllare. Un sistema che subordina il tipo di azione eseguita all'ambiente di gioco permette di articolare mosse complesse semplicemente agendo su un pulsante o sullo stick analogico. La trama, che strizza l'occhio a *La Cosa* di John Carpenter, vede tre sopravvissuti ad una serie di misteriosi incidenti avvenuti in una base segreta al Polo Sud, cercare di fuggire dall'inferno in cui sono precipitati. Le ambientazioni comprendono sia interni costituiti dai locali della base che zone all'aperto in cui infuria una tempesta di neve. Contenuto in un DVD-ROM, **Extermination** è attualmente previsto per l'8 marzo in Giappone.

Battle Gear 2

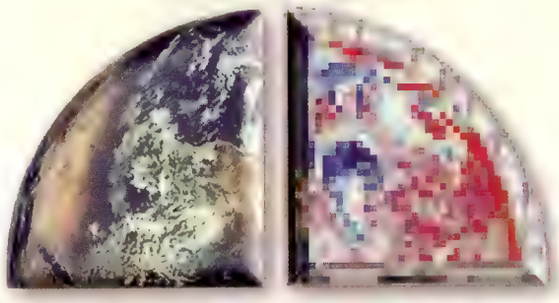
Convertito per PS2 il recente racing game Taito

Uscito pochi mesi or sono, **Battle Gear 2** è il sequel di un gioco di guida del '99 realizzato sul medesimo hardware del suo predecessore (**Type-Zero**). Le gare vengono effettuate in circuiti chiusi, punteggiati da vari checkpoint, e dall'ambientazione tipicamente nipponica. Il pacchetto prevede sette piste in totale, divise per livello di difficoltà. Le più semplici sono costituite da larghe autostrade a più corsie mentre quelle maggiormente complesse sono caratterizzate da strette stradine di montagna e curve a gomito. Le trenta macchine contenute nel gioco sono tutti riproduzioni di modelli reali, visualizzabili sia in terza persona che in soggettiva. La versione PlayStation2 di **Battle Gear 2** vanterà diversi miglioramenti cosmetici e consentirà di giocare in rete locale tramite il cavo I.link. Il gioco sarà distribuito in Giappone su CD-ROM a partire dal 22 marzo.



WORLD GAMES
NOLEGGIO E VENDITA

Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51



Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo
0536/88.33.51 o allo
0522/40.60.68 oppure
E-mail: worldgames@sirnet.it
Contattateci per titoli non in **listino !!!**
Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames **originali** da U S A e J A P

GRAFICA: Main Street - Modena Tel. (059) 36.66.26 http://www.mainstreet.it

WORLD GAMES

CONTATTATECI PER TITOLI NON IN LISTINO !!!

PLAYSTATION 2

AQUA AQUA WETRIX 2	PAL	89000
ARMORED CORE 2	PAL	109000
DEAD OR ALIVE 2	PAL	109000
DINASTY WARRIORS	PAL	119000
ESPN X SNOWBOARDING	PAL	109000
ETERNAL RING	PAL	109000
EVERGRACE	PAL	109000
FANTAVISION	PAL	109000
FIFA 2001	PAL	109000
FIFA WORLD SOCCER	PAL	109000
FORMULA 1 2000	PAL	109000
FORMULA 1 RACING	PAL	109000
INT. TRACK'N FIELD 2000	PAL	109000
INT.SUPERSTAR SOCCER	PAL	109000
KESSEN	PAL	109000
MADDEN 2001	PAL	109000
MIDNIGHT CLUB STR. RACER	PAL	119000
ORPHEN	PAL	109000
PAPERINO	PAL	109000
RAYMAN 2 REVOLUTION	PAL	109000
READY 2 RUMBLE - ROUND 2	PAL	109000
RIDGE RACER V	PAL	109000
SILENT SCOPE	PAL	109000
SMUGGLER'S RUN	PAL	109000
SSX	PAL	109000
STREET FIGHTER EX 3	PAL	109000
SUMMONER	PAL	109000
SUPER BUST A MOVE	PAL	89000
TEKKEN TAG TOURNAM.	PAL	109000
THEME PARK WORLD	PAL	109000
TIME SPLITTERS	PAL	109000
TOP GEAR DARE DEVIL	PAL	109000
WILD WILD RACING	PAL	109000
X-SQUAD	PAL	109000

PLAYSTATION 2 USA E JAP TELEFONA

DREAMCAST

4 WHEEL THUNDER	USA	49000
BLEEM ! (EMULA GIOCHI PSX)	USA	TEL.
CRAZY TAXI	PAL	99000
DEAD OR ALIVE 2	PAL	99000
DINO CRISIS	PAL	99000
DRAGONS BLOOD	PAL	59000
FERRARI 355	PAL	99000
FORMULA 1 WORLD G.P. 2	PAL	99000
GET BASS	PAL	99000
HALF LIFE	USA	139000
INCOMING	PAL	49000
MARINE FISHING	JAP	139000
MARVEL VS CAPCOM 2	PAL	99000
METROPOLIS	PAL	99000
NOMAD SOUL	PAL	49000
QUAKE 3 ARENA	USA	129000
RESIDENT EVIL: CODE VER.	PAL	99000
SEGA GT	PAL	99000
SEGA RALLY 2	PAL	79000
SILENT SCOPE	PAL	99000
SILVER	PAL	99000
SNK VS CAPCOM	PAL	99000
SOUL CALIBUR	PAL	99000
SOUL REAVER	PAL	89000
STUNT GP	PAL	99000
SUPER RUNABOUT 2	PAL	99000
SUPERCROSS 2000	PAL	89000
TOMB RAIDER 4	PAL	79000
TOMB RAIDER CHRONICLES	PAL	99000
TONY HAWK'S SKATEBR. 2	PAL	99000
STRIKER	PAL	49000
VANISHING POINT	PAL	99000
VIRTUA ATHLETE 2K	JAP	79000
V-RALLY 2	PAL	99000
V-TENNIS	PAL	99000
WF ATTITUDE	PAL	49000
ZOMBI REVENGE	PAL	99000

PLAYSTATION

A SANGUE FREDDO	PAL	79000
ALL STAR TENNIS 2000	PAL	59000
ALUNDRA 2	PAL	95000
ARMORINES	PAL	49000
BEATMANIA + CONTROLLER	PAL	99000
BLADE	PAL	95000
BREATH OF FIRE IV	USA	149000
CHASE THE EXPRESS	PAL	89000
CHRONO CROSS	USA	149000
COLIN MC RAE 2	PAL	89000
COUNTDOWN VAMPIRES	USA	99000
CRASH BASH	PAL	79000
DIGIMON WORLD	PAL	95000
DINO CRISIS 2	PAL	95000
DRAGON VALOR	PAL	79000
DRIVER 2	PAL	89000
DUNE	PAL	79000
ETERNAL EYES	PAL	69000
EURO 2000	PAL	39000
FIFA 2001	PAL	89000
FINAL FANTASY IX	USA	149000
FINAL FANTASY VIII	PAL	49000
FORMULA 1 2000	PAL	89000
FRONT MISSION 3	PAL	95000
GALERIANS	PAL	95000
GEKIDO	PAL	89000
GRAN TURISMO 2	PAL	49000
GRIND SESSION	PAL	79000
INT. SUPERS. SOCC. 2000	PAL	95000
KOUDELKA	PAL	89000
LEGEND OF DRAGOON	PAL	89000
LEGEND OF LEGAIA	PAL	59000
MEDIEVIL 2	PAL	59000
MILLE MIGLIA	PAL	69000
NBA LIVE 2001	PAL	89000
PARASITE EVE 2	PAL	95000
RAYMAN 2	PAL	89000
RISK	PAL	89000
SAGA FRONTIER 2	PAL	95000
SPEC OPS 2	PAL	39000
SPIDERMAN	PAL	99000
SPYRO 3	PAL	79000
STAR OCEAN 2	PAL	59000
STRIDER 2	PAL	95000
SUIKODEN 2	PAL	89000
TARZAN	PAL	49000
TENCHU 2	PAL	99000
THREADS OF FATE	USA	139000
TOMB RAIDER CHRONICLES	PAL	95000
EUROPEAN SOCC. LEAGUE	PAL	79000
VAGRANT STORY	PAL	95000
VALKYRIE PROFILE	USA	139000
VANDAL HEARTS 2	PAL	89000
VANGUARD BANDITS	USA	139000
VANISHING POINT	PAL	79000
WILD ARMS	PAL	49000
WILD ARMS 2	USA	139000

NINTENDO 64

007 WORLD IS NOT ENOUGH	PAL	119000
BANJIO TOOIE	PAL	119000
BATMAN BEYOND	PAL	129000
ISS SOCCER 2000	PAL	129000
LEGEND OF ZELDA 2	USA	TEL.
MARIO PARTY 2	PAL	139000
MARIO TENNIS	PAL	139000
OGRE BATTLE 64	USA	TEL.
PERFECT DARK	PAL	159000
POKEMON PUZZLE LEAGUE	USA	TEL.
TOM & JERRY	USA	TEL.
TUROK 3	PAL	119000

PER TITOLI NON IN LISTINO, AGGIORNAMENTI PREZZI, E NOVITA' IN ARRIVO VAI SU

WWW.WORLDGAMESONLINE.COM

TROVERAI TUTTI I TITOLI DISPONIBILI IN TEMPO REALE E LE DATE DI USCITA DEI TITOLI PIU' IMPORTANTI

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

DIPONIBILI TUTTI GLI ACCESSORI TELEFONATE PER I PREZZI

VENDITA PER CORRISPONDENZA

REGGIO EMILIA
Via Secchi, 6/a
Tel. 0522/406068

SASSUOLO
Via F. Cavallotti, 130/9
Tel. 0536/883351

TELEFONA PER I TITOLI NON IN LISTINO

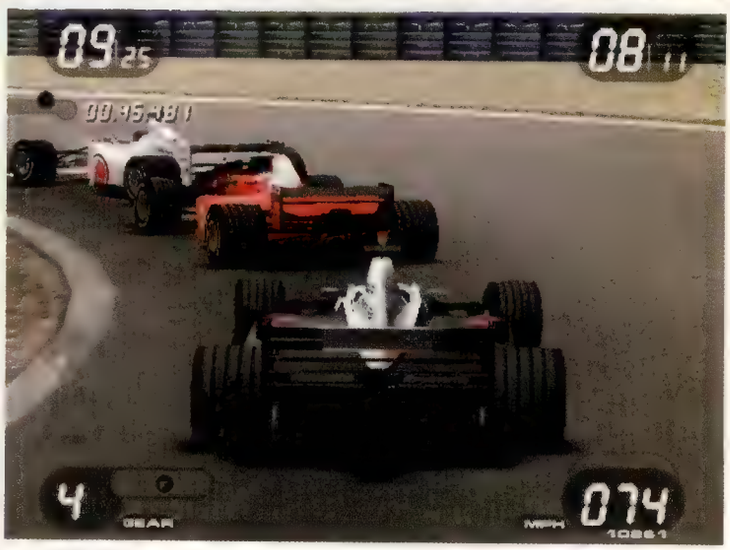
RITIRIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

I PREZZI SONO IVA INCLUSA

Formula One 2001

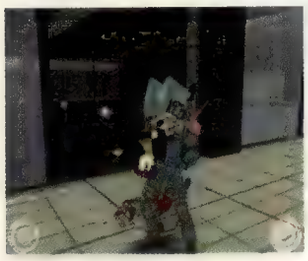
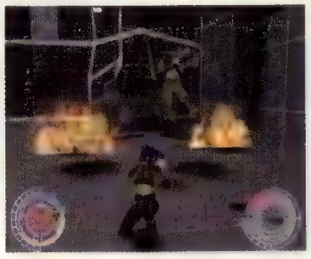
Sistema: PlayStation2 Produttore: SCEE Sviluppatore: Studio Liverpool Supporto: CD-ROM Uscita: Marzo

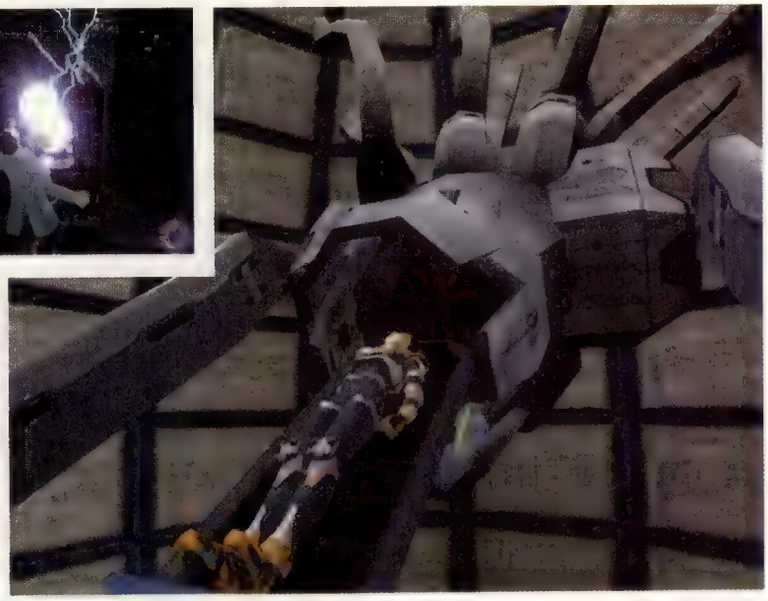
Dopo i primi e insoddisfacenti simulatori di Formula 1 per PlayStation2 ad opera di Ubisoft ed Electronica Arts, è adesso la volta della softco che forse meglio di tutte le altre ha saputo rappresentare questa disciplina, offrendo all'utenza PSone esperienze se non rivoluzionarie quanto meno sopra la media. Parliamo ovviamente di Sony Europe e nella fattispecie del suo team di sviluppo interno con sede a Liverpool. **Formula One 2001** si preannuncia come un titolo mastodontico, comprendente tutto lo scibile umano in materia di simulazioni di Formula 1. Fra le novità introdotte grazie al nuovo hardware Sony segnaliamo la più interessante (rimandando il resto dell'elenco ad un'anteprima più esaustiva): sarà possibile salvare la partita su memory card anche *durante* lo svolgimento delle singole gare. Appuntamento al mese prossimo per un'anteprima completa.



Oni

Sistema: PlayStation2 Produttore: Rockstar Games Sviluppatore: Bungie Supporto: CD-ROM Uscita: Disponibile (USA)

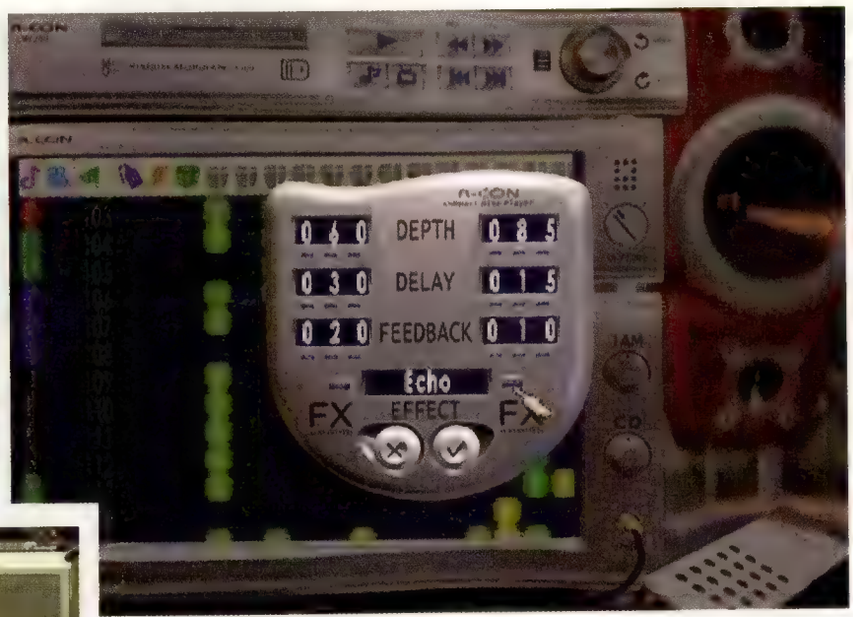



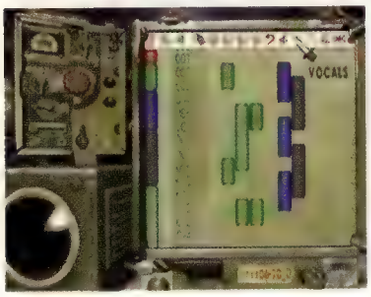


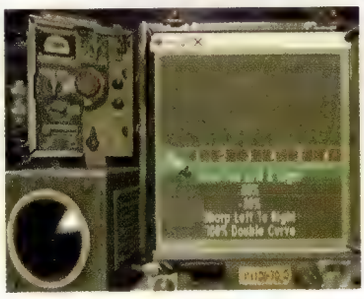
Se fra **Oni** e **Halo** Microsoft ha scelto di portare su Xbox solo il secondo, il motivo non è poi così oscuro. Semplicemente, **Oni** non convince. Saranno trascorsi almeno due anni dall'annuncio del progetto e da allora sembra che non abbia fatto sostanziali passi in avanti. Stilisticamente ispirato all'animazione classica giapponese, l'action game di Bungie non è certo destinato a stabilire nuovi standard estetici su PlayStation2. Ciononostante il suo innovativo sistema di controllo (grazie al quale sarà possibile compiere molteplici azioni contemporaneamente, come sparare e saltare) e la sua struttura a metà strada fra lo sparatutto in terza persona e l'avventura, potrebbero fare la differenza (a patto che l'incerto sistema di regia virtuale venga ritoccato a dovere).

MTV Music Generator 2.0

Sistema: PlayStation2 Casa: Codemasters Sviluppatore: Jester Interactive Supporto: CD-ROM Uscita: Aprile





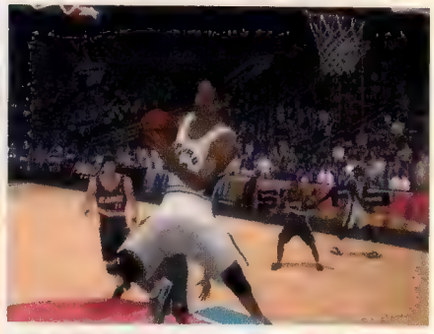


Dopo l'incredibile successo di **Music** per PSone, Jester Interactive e Codemasters si apprestano a trasferire il "primo ed unico music generator per console" sul nuovo sistema Sony. Come prevedibile, le superiori capacità audio e video di PlayStation2 verranno sfruttate a dovere risultando in un sintetizzatore di suoni estremamente sofisticato, affiancato da un generatore di immagini audio-sincronizzate che la softco inglese si limita a definire "espanso". Con **MTV Music Generator 2.0** l'utente potrà ascoltare alcuni brani musicali pre-composti da "*famosi DJ di MTV*" (sulla cui identità la softco britannica preferisce mantenere il segreto) oppure crearne di propri attingendo agli infiniti riff di matrice rock, garage, house, trance e R&B inclusi nel pacchetto software.

NBA ShootOut 2001

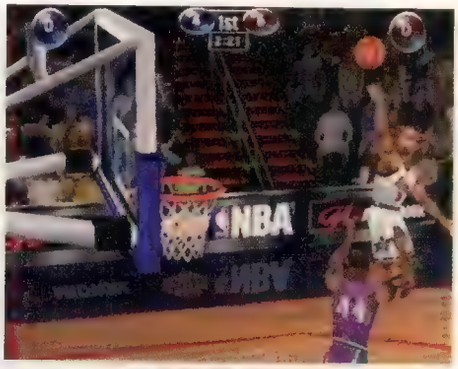
Sistema: PlayStation2 Produttore: SCEA Sviluppatore: 989 Sports Supporto: CD-ROM Uscita: 20 Febbraio

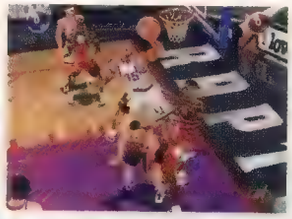
Dopo averci regalato alcune simulazioni cestistiche di buona fattura, la serie di **Total NBA** s'è persa nelle nebbie ed Electronic Arts ne ha subito approfittato per prendere la leadership del settore col suo **NBA Live**. Gli sviluppatori americani di 989 tentano ora di rinverdire il franchise (conosciuto come **NBA ShootOut** al di là dell'oceano) e di vendicarsi dalle umiliazioni subite nel confronto fra il proprio, mediocre, **NFL Gameday 2001** e il fantastico **Madden 2001** di EA. **NBA ShootOut 2001** vanta le immancabili animazioni realizzate tramite motion capture e pone l'accento sulla grande quantità di mosse disponibili: una cinquantina di schiacciate (con la possibilità di crearne di nuove "personalizzate"), passaggi di ogni tipo, arbitri animati... E il tutto a 60 fps. Se il frame rate rimanga stabile anche giocando in otto contemporaneamente è ancora tutto da scoprire: lasciamo il beneficio del dubbio agli sviluppatori statunitensi, sperando che il gioco sia superiore a **NCAA Final Four 2001** degli stessi 989 Sports, titolo per PS2 di dubbia qualità uscito un mesetto or sono negli USA...



NBA Hoopz

Sistema: PSone/PlayStation2 Produttore: Midway Sviluppatore: Evolution Studios Supporto: CD-ROM Uscita: Febbraio





Mentre **NBA ShootOut 2001** punta tutto sul realismo e sulla fedeltà della simulazione, **NBA Hoopz** prosegue la tradizione dei titoli cestistici totalmente arcade, inaugurata secoli or sono da **NBA Jam**. La peculiarità del titolo Midway è rappresentata dall'inclusione di un terzo giocatore per squadra, fattore che potrebbe in qualche modo rendere il gioco meno frenetico dei classici due-contro-due. Per il resto poco da segnalare, se non l'inclusione di un "tasto Hoopz" per performare mosse speciali e la presenza di sei mini-giochi. Tecnicamente **NBA Hoopz** sembra ancora piuttosto grezzo, tanto che la differenza fra la grafica delle versioni PSone e PlayStation2 appare alquanto ridotta. Al mese prossimo il verdetto finale.

Rumble Racing

Sistema: PlayStation2 Produttore: Electronic Arts Sviluppatore: Interno Supporto: CD-ROM Uscita: N/A

Definito dalla stampa statunitense come un incrocio fra **Daytona USA**, **San Francisco Rush** e **Mario Kart**, il nuovo racing game di EA per PlayStation2 contrappone alla rigorosità simulativa della serie **NASCAR** l'adrenalinica emozione di partecipare ad infuocate quanto sbarazzine competizioni condotte a bordo di una delle 35 vetture incluse nel pacchetto ludico (dalla muscle car al minivan, dalla gran turismo alla jet car), ciascuna sottoponibile a tre gradi di elementari upgrade. Nel corso dei 15 tracciati di gioco (tre dei quali destinati all'ormai onnipresente modalità Stunt), armi e power up assortiti contano di ispessire il gameplay stimolando l'adozione di tattiche offensive non proprio ortodosse. Il tutto commentato via voce campionata dall'attore/doppiatore americano Jess Harnell (*Animaniacs*, *Casper*, *The Tick*). Una modalità replay di chiara ispirazione televisiva permetterà di riassaporare i momenti più "caldi" della gara attraverso un'ampia gamma di opzioni prospettiche.

Supercar Street Challenge

Sistema: PlayStation2 Produttore: Activision Sviluppatore: EXAKT Entertainment Supporto: CD-ROM Uscita: N/A

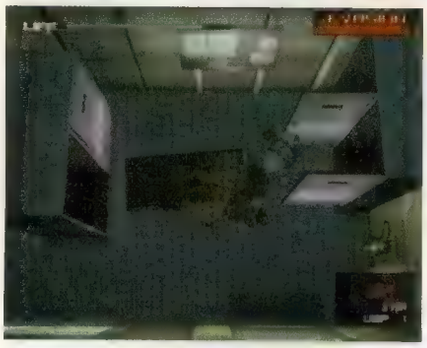
Al di là di distributore sul mercato USA di titoli d'origine nipponica quali **Orphen** e **Sky Odyssey**, il ruolo giocato da Activision a supporto di PlayStation2 può dirsi praticamente trascurabile. Se si esclude il potenziale remake di **Tony Hawk Pro Skater**, sono invero pochi i progetti interni alla storica softco americana annunciati per il 128bit Sony. Fra questi figura **Supercar Street Challenge** (ad opera dell'oscuro team di sviluppo EXAKT Entertainment), simulazione di guida arcade marcatamente yankee in cui il giocatore è invitato a partecipare ad una serie di gare cittadine condotte al volante di una non meglio quantificata serie di scintillanti supercar tra cui la Callaway C-12, la Modena Design Zonda C12 e la Fiorovanti F100. Schizzando a più di 200 miglia orarie fra le strade di Los Angeles, Monaco e Roma, l'utente dovrà far fronte a tutti gli ostacoli opposti dalla "fauna" cittadina, quali tram ed escavazioni, cercando di mantenere la leadership dell'agguerrito gruppetto di supercar inseguitrici. Interessante segnalare, infine, l'inclusione di una routine di deformazione in tempo reale delle carrozzerie. Una caratteristica "anomala" considerato il veto solitamente imposto dalle case automobilistiche, in particolar modo quando si tratta di deturpare l'aspetto dei loro modelli più prestigiosi.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCEJ** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **FINE 2001**

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

In occasione della presentazione della line-up Konami italiana per il 2001, **Super Console** ha avuto l'occasione di provare con mano la versione dimostrativa di **MGS2** che sarà inclusa nella versione PAL di **Z.O.E.**. A fine marzo preparatevi a vivere l'avventura più intensa mai offerta da una demo...

Tra gli uomini che assaltano il cargo Discovery troviamo anche una vecchia conoscenza di Snake.



Per evitare di lasciare indizi del proprio passaggio è sempre meglio nascondere i corpi degli avversari abbattuti.

Sin dal momento in cui Konami ha distribuito le prime immagini del gioco, è apparso chiaro a tutti che **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty** avrebbe costituito uno dei principali motivi per cui valesse la pena installare nel proprio salotto il monolite nero di Sony. Un'aspettativa alimentata in modo crescente da diversi supporti mediatici, dalla carta stampata ai trailer in DVD. La strategia commerciale di Konami culminerà nel mese di marzo con la distribuzione in allegato a **Zone of the Enders** di una versione dimostrativa del gioco. La demo, nelle intenzioni del creatore della saga Hideo Kojima, è destinata non solo a soddisfare la sete di informazioni dei fan circa il gioco, ma anche a valutare le loro impressioni sul prodotto e ad apportare le dovute modifiche. Per questo motivo si è cercato di raggiungere un livello di completezza grafico/strutturale estremamente elevato, nonostante manchino ancora diversi mesi al completamento del gioco. Per darvi un idea della complessità della demo, vi basti sapere che nonostante rappresenti il 5% del prodotto finito, richiede più di quaranta minuti per essere portata a termine: durata di gioco che può espandersi a diverse ore se ci si lascia trascinare dal sorprendente livello di interazione con i fondali e dalle numerose azioni di gioco effettuabili da Snake. Per consentire a qualunque tipologia di giocatore di apprezzare la demo, Kojima ha deciso di dotarla di un livello di difficoltà selezionabile, da Easy a Very Hard. Sempre allo scopo di mettere a proprio agio i neofiti, la demo presenta un riassunto delle vicende occorse in **Metal Gear Solid**. E' inoltre offerta, sotto la voce Special, una serie di brevi filmati che riassumono tutte le azioni performabili da Snake può compiere. Considerando, infine, anche la presenza di diversi elementi segreti, ce n'è decisamente abbastanza per intrattenere gli appassionati del gioco fino all'uscita del prodotto finale...

Una volta dato inizio alla demo si viene accolti da una sequenza introduttiva che rivela ancora una volta le brillanti doti registiche di Hideo Kojima. E' sera. Piove a dirotto. L'inquadratura mostra il Washington Bridge di New York, poi si rivolge ad una persona che passeggia ai margini del traffico automobilistico. Ancor prima di interrogarsi sul motivo per cui quel pazzo passeggi rilassato sul Washington Bridge fumandosi una sigaretta nel bel mezzo di una tempesta, l'impermeabile viene scagliato via e dal suo interno schizza una figura assai nota. L'agente speciale Solid Snake (già, proprio lui) corre come un ossesso e si lancia fuori dal ponte assicurato ad un cavo elastico: azione che lo vede celato (perdonate l'ossimoro) dal sistema di mimesi ottica sviluppato da Otacon nel precedente episodio. Ed è proprio l'ex-ricercatore dell'ArmsTech Inc. a contattare Snake dopo che questo, terminata la sua discesa, si ritrova sul ponte della nave da trasporto Discovery KNM-3. Dal dialogo tra i due si comprende che lo scopo della missione è quello di ottenere informazioni circa il prezioso carico della nave: il nuovo Metal Gear Ray, studiato per contrastare la diffusione tra le forze armate di tutto il mondo del precedente modello di Metal Gear dopo i fatti avvenuti nello scorso capitolo. Data la natura clandestina dell'operazione, l'equipaggiamento di Snake è stato studiato per consentirgli di ridurre al minimo il contatto con il nemico. L'arma principale è costituita da una Beretta M9 silenziata e dotata di mirino a punto rosso, modificata in modo da poter sparare speciali dardi narcotizzanti. La personalizzazione ha però comportato la perdita dell'alimentazione semiautomatica, costringendo a scarrellare dopo ogni colpo sparato. L'anestetico contenuto nei proiettili si diffonde rapidamente nel corpo della vittima provocandole uno stato d'incoscienza duraturo. Il tempo impiegato dal bersaglio a svenire dipende dal punto di contatto del dardo, tant'è che per assicurarsi una perdita di coscienza immediata bisogna colpire i suoi punti più vicini al cervello, quali testa e collo. Un secondo nuovo gadget ideato da Otakon per Snake è il V. Sensor, un apparecchio che consente di percepire i battiti cardiaci delle persone (effetto riprodotto dalle vibrazioni del controller) e, in questo caso specifico, delle guardie in avvicinamento. Il resto dell'equipaggiamento comprende razioni di cibo, un binocolo e l'immancabile pacchetto di sigarette.

Tornando a descrivere la demo, dopo il brusco atterraggio sul ponte della nave, il sistema di mimesi ottica si danneggia, obbligando Snake a fare affidamento sulla sua abilità per riuscire a passare inosservato tra le guardie e le telecamere del sistema di

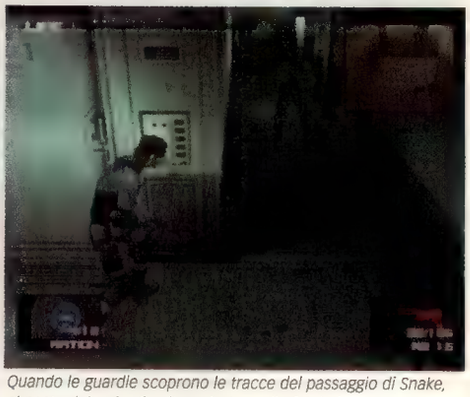
Al termine della demo vi aspetta uno scontro con Olga Gurlukovich (in alto a destra), figlia del comandante che ha guidato il commando russo. Allo scopo di offrirle minore protezione, è consigliato colpire i lacci che assicurano il telone ai bancali (in alto a sinistra) lasciando che il vento lo tolga di mezzo definitivamente (foto grande).

sorveglianza. I marines a bordo della Discovery non sono però il reale nemico di Snake. Ancor prima di terminare il dialogo con Otakon il rumore del rotore di un elicottero Kamov KA-60 Kasatka attrae l'attenzione del nostro eroe. I soldati russi della Spietnaz si calano sul ponte e rapidamente prendono il controllo della nave. Sembra proprio che Snake ed Otakon non siano i soli interessati al Metal Gear Ray...

Sebbene sia privo del suo sistema di mimesi, Snake ha più di un modo per riuscire ad evitare il contatto con i membri della Spietnaz: grazie all'inedita capacità di aggrapparsi, può scavalcare la ringhiera di una piattaforma di metallo in modo da nascondersi rimanendo appeso sotto di essa. Il tempo in cui può rimanere in questa posa è indicato da una Grip Bar, il cui esaurimento provoca il rilascio automatico della presa. Da questa posizione è anche possibile effettuare un attacco rivolto ad eventuali passanti sotto di lui. Per nascondersi è anche possibile utilizzare la classica scatola di cartone, avendo però l'accortezza di non impiegarla in luoghi asciutti se bagnata (nel cui caso perderà acqua). Trovandosi vicino ad un armadietto, Snake può utilizzarlo come nascondiglio chiudendosi all'interno di esso, sfruttando eventuali poster osé attaccati all'interno della porta come diversivo nel caso venga scoperto. Per ridurre il proprio profilo visivo, è nuovamente possibile camminare accucciati oppure strisciare. Nel caso sia necessario distrarre l'attenzione di una guarda, oltre che a bussare contro il muro, è anche concesso scagliare caricatori vuoti a mo' di esche. I sistemi di sorveglianza quali telecamere e droni vengono ingannati come di consuetudine con le granate chaff. Come nel precedente episodio, Snake può strisciare lungo le pareti, facendo capolino con la testa dietro gli angoli tramite i tasti L2 e R2. Con lo stick analogico destro è possibile inoltre aumentare ulteriormente il campo visivo, ruotando l'inquadratura. Una volta individuato un bersaglio, basta premere il tasto d'attacco per uscire allo scoperto e fare fuoco: esploso il colpo, Snake ritorna automaticamente dietro la parete. L'impiego delle armi è differente rispetto al passato: la pressione del tasto apposito non provoca automaticamente lo sparo, ma mette Snake in posizione di puntamento. Più a lungo viene mantenuta questa posizione, maggiore è la precisione del colpo che seguirà il rilascio del pulsante. Per incrementare l'accuratezza del colpo è utile passare alla visuale in soggettiva, in modo da puntare parti specifiche del corpo dell'avversario, come avviene nei FPS. Il First Person Mode, comunque, non consente di muoversi, e va utilizzato unicamente a scopo bellico o perlustrativo. Quando si attiva la modalità in soggettiva, l'orientamento delle fonti sonore viene regolato di conseguenza e i rumori ambientali sono emessi in modo più basso per dare l'impressione che ci si trovi "nella testa" di Snake. Grazie al First Person Mode è inoltre possibile costringere le guardie alla resa: basta puntare la pistola verso la testa o l'inguine per vederli tremare, liberando a terra oggetti quali medicamenti e munizioni. La stessa reazione si può avere aggredendoli alle spalle, poggiandogli la canna sulla schiena. Altre tecniche di attacco a disposizione di Snake comprendono il combattimento corpo a corpo con calci e pugni (effettuabile anche in soggettiva), le proiezioni e lo strangolamento. Dulcis in fundo, per facilitare il fuoco in movimento, è stato aggiunto un sistema di puntamento automatico che "aggancia" il bersaglio selezionato con un apposito pulsante.

A causa dell'elevato livello di interazione con i fondali, riuscire a muoversi senza lasciare tracce identificabili dal nemico è decisamente più complesso che in passato. Le chiazze di sangue spalmate sulle pareti, le gocce di plasma fuoriuscite dalle ferite di Snake, i corpi delle persone stordite o uccise, le porte lasciate aperte, la distruzione di suppellettili presenti nell'area di gioco e le impronte lasciate da suole bagnate, incuriosiscono le guardie portandole a rastrellare la zona. Per questo motivo bisogna ridurre al minimo i possibili indizi suturando le ferite di Snake con le apposite garze e nascondendo i corpi delle vittime negli armadietti o, quando possibile, buttandoli in mare (non prima di aver scrollato un po' i corpi per recuperare utili oggetti). La reazione delle guardie all'identificazione di Snake varia a seconda che si trovino in coppia o da sole: nel primo caso passano immediatamente all'attacco, mentre nel secondo chiedono aiuto via radio cercando di resistere fino all'arrivo dei compagni (a meno che Snake non rie-

(Dall'alto) Girare nascosti sotto uno scatolone inzuppato d'acqua in un corridoio completamente asciutto lascia a Snake poche speranze di passare inosservato...



Quando le guardie scoprono le tracce del passaggio di Snake, al posto del radar (in alto a destra nella foto) viene mostrata una soggettiva della loro visuale.

I manifesti appesi all'interno degli armadietti possono fungere da ottimo diversivo contro le guardie. Notate la qualità delle texture e le pieghe del poster.

sca a centrare la radio con un colpo di pistola). Avvalendosi nuovamente della collaborazione del consigliere militare Motosada Mori, Kojima ha studiato i movimenti dei soldati in modo da rendere il loro dispiegamento il più realistico possibile. Una volta attivato l'Intrusion Mode, i militari saturano la zona accorrendo contemporaneamente da più direzioni e impiegando le medesime strategie utilizzate nella realtà dalle truppe speciali.

Inutile dire che dal punto di vista tecnico **Metal Gear Solid 2** è un capolavoro assoluto, in grado di lasciare il giocatore stordito e ipnotizzato per il suo incredibile livello di dettaglio. I personaggi sono arricchiti da numerose parti in rilievo, alcune delle quali in grado di interagire con l'ambiente di gioco. Impressionante la qualità dei volti e delle espressioni facciali, in particolar modo quelle dei protagonisti. Impeccabili le animazioni che risultano sempre adatte ad ogni situazione di gioco. Un esempio su tutti: quando Snake passa sopra un corpo si preoccupa di non calpestarlo. La gestione delle inquadrature è simile a quella impiegata nel capitolo precedente: generalmente il protagonista è mostrato con visuali fisse che vengono allargate, ristrette o ruotate a seconda delle azioni compiute.

Effetti di sfocatura sono impiegati per donare profondità alla visuale di gioco oltre che per simulare la messa a fuoco automatica del binocolo. Le scene d'azione sono accompagnate da effetti di motion blur allo scopo di aggravarne la dinamicità. La tempesta che colpisce New York la notte in cui Snake entra in azione è ricreata con una fedeltà terrificante: non solo si deposita realisticamente su strutture e persone, ma se guardata attraverso la visuale in soggettiva genera effetti di distorsione che simulano il depositarsi dell'acqua sugli occhi di Snake. I pavimenti bagnati riflettono l'ambiente sovrastante, persone comprese. Le ombre seguono il profilo del terreno, arrampicandosi sulle pareti e moltiplicandosi sotto fonti di luce multiple. Il numero delle suppellettili intaccabili dai colpi delle armi da fuoco è impressionante quanto il modo in cui è resa la loro distruzione: le bottiglie si frantumano in modo differente spargendo il loro contenuto all'esterno. Nei televisori al plasma si forma un alone nero che inizia dal punto di contato con il proiettile per poi estendersi a tutto lo schermo. I vetri colpiti dai proiettili collassano prima di frantumarsi in mille schegge. Se si colpisce la porta di un armadietto la si incrina impedendone l'apertura, a meno di non sfondarla a calci. Parliamo di un realismo visivo dallo scopo non unicamente cosmetico, ma che influisce profondamente sulla struttura del gioco. Ad esempio, la deflagrazione di un idrante può essere impiegata per evidenziare i fasci laser delle trappole esplosive al Centex oppure per intossicare delle guardie. Allo stesso modo e per il medesimo scopo possono essere colpiti i tubi che trasportano vapore lungo le pareti.

Nonostante la sua incredibile resa grafica, il motore 3D non dà mai segni di rallentamento e farà piacere sapere che la versione PAL di **MGS2** offrirà – al pari di **ZOE** – la facoltà di scegliere la frequenza di aggiornamento del video tra 50 e 60Hz. La demo ci ha permesso inoltre di apprezzare la colonna sonora realizzata da Harry Gregson-Williams (*Armageddon*): questa è composta sia da riarrangiamenti di temi classici del primo **MGS** che da nuovi brani orchestrali, entrambi studiati per commentare con la dovuta efficacia ogni sequenza del gioco. Gli unici aspetti negativi rivelati dalla demo sono qualche occasionale mancata rilevazione della collisione dei poligoni, una altrettanto casuale scomparsa dei cadaveri ed il respawn dei nemici uccisi. Difetti che sia il portavoce di Konami of Europe presente alla dimostrazione che lo stesso Kojima in più di un'intervista hanno assicurato verranno corretti nella versione finale del gioco (in particolare il respawn sembra sia stato inserito per offrire maggiore longevità alla demo).

Con **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty** Hideo Kojima sembra essere riuscito nella difficile impresa di coniugare azione cinematografica, realismo visivo e giocabilità in un unico capolavoro. Considerato quanto ci abbiano esaltato solo quaranta minuti di gioco, non immaginiamo l'effetto che avranno su di noi le quindici ore del prodotto completo. Sfortunatamente dovremo attendere la fine dell'anno per scoprirlo… Ma nel frattempo…

Esiste un altro modo per fare acquisti notturni...

WWW.ASTROCOMPUTER.IT

Tutti i formati, Tutte le console
Ovunque sei, Quando vuoi
I Prezzi più bassi, senza rischi

Ci potete trovare anche a:
Roma via Veturia n° 68
Tel 06/786174
Fax 06/78348225

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCET** GENERE **AVVENTURA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **1 MARZO**

Shadow of Memories

Con **Shadow of Memories** Konami gioca la rischiosa carta dell'originalità offrendo in un unico prodotto l'omicidio, il mistero e l'inedita possibilità di manipolare il passato per modificare il futuro.

Un toccante quadretto familiare in una foto datata 1902. Chi sarà quel bizzarro individuo mascherato da Pierrot sulla destra?

Un misterioso amuleto permetterà ad Eike di viaggiare nel tempo. Ciononostante il giocatore non avrà facoltà di impiegarlo a piacere. La sua attivazione è subordinata alla risoluzione degli enigmi.

Shadow of Memories *fa forte affidamento alle sequenze in real time per narrare gli eventi di gioco (sopra). Notare la qualità dei modelli poligonali con particolare riguardo ai volti (sinistra).*

Stranamente, il viaggio nel tempo è un tema poco esplorato dall'industria videoludica. Stranamente perché a giudicare dalle innovazioni proposte dalla prossima release Konami, di carne da mettere al fuoco ce n'è parecchio. Del resto basta scandagliare non troppo a fondo il passato per trovare un **The Day of the Tentacle** (Lucas, PC) foriero di trovate meritevoli di ulteriori approfondimenti. Ben venga quindi Konami che con questo **Shadow of Memories** si propone di inaugurare un nuovo filone videoludico incentrato proprio sul trapasso temporale.

Il giocatore veste i panni di Eike Kusch, un giovane biondino accoltellato alla schiena da un misterioso assassino proprio in principio di gioco. Risvegliatosi in una zona sospesa fra il tempo e lo spazio, Eike riceve la visita di un essere chiamato Homunculus che gli offre la possibilità di tornare indietro nel tempo per rimediare al triste epilogo della sua vita terrena. Non avendo nulla da perdere Eike decide di provarci ed in cambio gli viene consegnato un misterioso amuleto che gli permetterà di fendere il continuum spazio temporale. L'avventura ha inizio nel presente, esattamente mezz'ora prima dell'assassinio: Eike si risveglia nel caffè da cui sarebbe uscito per andare incontro alla morte solo 30 minuti prima, o meglio, *dopo*. Consapevole del proprio destino ed immerso in un ambiente liberamente esplorabile raffigurante una graziosa cittadina tedesca, il giocatore dovrà dialogare con gli abitanti del villaggio per indovinare un modo per prevenire la sua morte. Di fatto si tratta di un puzzle, il primo di una lunga serie, il cui scopo è radunare intorno a sé un gruppo di persone al fine di spaventare l'assassino che lo avrebbe altrimenti accoltellato lontano dagli occhi di eventuali testimoni. Ma non sarà cosa facile. Per riuscire nell'impresa Eike dovrà quindi visitare diverse epoche più o meno remote, nella fattispecie il 1980, il 1902 e il 1580, risolvendo svariati enigmi che ne innescheranno di nuovi in virtù delle ovvie conseguenze del proprio operato sul fluire degli eventi futuri. Un concatenamento di azioni e reazioni, quindi, che costituisce l'affascinante maglia enigmistica su cui si dispiega **Shadow of Memories**.

Come già specificato poco sopra, il gioco è ambientato in una immaginaria città europea di origine medievale. Sebbene il luogo d'esplorazione sia unico, di fatto il viaggio nel tempo offre più che radicali varianti alle locazioni e soprattutto alla popolazione che le abitano. Durante il suo andirivieni temporale Eike incontrerà diversi personaggi noti in diversi periodi della loro esistenza. Approfittando del suo potere, il giovane protagonista avrà modo di trascurare la sua missione per interferire sulla storia altrui e rimediare, magari, agli errori o alle tragedie che ne hanno segnato il corso. E' il caso, ad esempio, di Eckart, il direttore del museo cittadino, e della figlia Dana. Nel 1980, l'anno di nascita di que-

Situazioni come quella rappresentata in foto andranno evitate se si vuole preservare l'integrità del continuum spazio-tempo.

st'ultima, entrambi hanno sofferto la scomparsa della moglie e madre Miriam, raggiunta da un colpo di pistola mentre passeggiava per una via della città. Cogliendo l'opportunità al balzo, Eike potrà mutare il corso degli eventi facendo cosa estremamente gradita ad un seppur inconsapevole amico. Ma quali saranno le conseguenze di una così drastica alterazione della storia? Domanda intrigante a cui solo..er, il tempo potrà dare risposta. A causa delle bizzarre leggi che regolano il fluire del continuum spazio-tempo, infine, Eike dovrà agire badando a non farsi vedere dal suo stesso io abitante il passato. Naturalmente, considerata la natura della propria missione, le probabilità che questo accada sono tutt'altro che remote pertanto sarà necessario trovare un modo per camuffare la propria identità.

La complessa struttura narrativa di **Shadow of Memories** non è però l'unico veicolo di fascino del titolo Konami. Particolare cura è stata infatti riposta nel processo di rimodellazione architettonica della cittadina in considerazione delle differenti collocazioni temporali. Al di là delle conseguenze di pura matrice cosmetica, l'alterazione di ambienti e luoghi permetterà di accedere a locazioni ed oggetti presenti solo in determinati periodi. Ciò che è stato distrutto nel presente può essere recuperato nel passato. Ciò che nel passato non è stato ancora inventato può essere introdotto ripescandolo dal futuro. E così via. La combinazione di oggetti e luoghi appartenenti a periodi differenti identifica il modus operandi alla base dell'intera meccanica enigmistica di **Shadow of Memories**. Il bar così com'era prima che Eike ne uscisse per andare incontro al suo assalitore, rappresenta una sorta di checkpoint narrativo. Risolto un determinato enigma nel passato il giocatore torna al bar, si risveglia ed attende l'esito del suo operato. In caso di esito negativo, Eike verrà nuovamente trasferito nella zona franca del continuum e quindi ricondotto ad un'altra epoca custode di altri enigmi sempre più articolati.

Malgrado la complessità concettuale di **Shadow of Memories** si presti poco ad aprire un varco di accoglienza in seno alla comunità videoludica massiva, è comunque incauto fare previsioni di vendita. Del resto nessuno si aspettava il successo di **Silent Hill** all'epoca, eppure eccoci qui in trepidante attesa del seguito per PlayStation2. Potrebbe accadere la stessa cosa con **Shadow of Memories**, oppure no. Solo il tempo, è proprio il caso di dirlo, potrà stabilirlo.

Una chiamata per te...

Sebbene recentemente oggetto di preoccupanti rivelazioni circa le sue ripercussioni sul cervello, il telefono cellulare è in **Shadow of Memories** un utile strumento di persuasione. Attribuire a forze divine l'origine della suoneria può apparire folle al giorno d'oggi, ma non nel medioevo e minacciare un contadino dell'epoca di intrappolarlo nella "magica scatola parlante", può dare inizio ad un felice (per quanto ipocrita) rapporto di collaborazione.

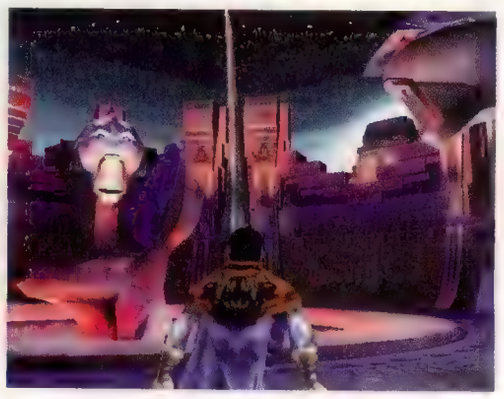
Ci vediamo al bar alle 8 in punto

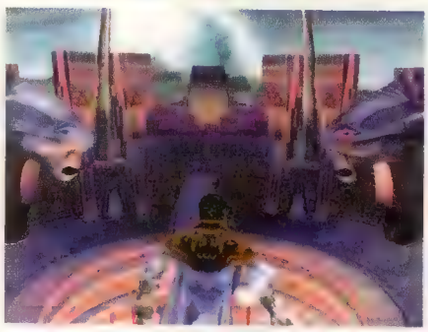
Talvolta ritornare nel presente dopo aver anche solo starnutito nel passato, può porre dinnanzi ad imprevisti quanto radicali mutamenti. Nel caso illustrato dalla sequenza fotografica, Eike torna dal passato per scoprire il bar in fiamme. Cosa è successo? Zack! Un nuovo balzo indietro nel tempo rivela che l'incendio è doloso. Chi è stato ad appiccarlo? E perché? Due domande a cui Eike dovrà dare una risposta se vuole riordinare il corso degli eventi.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **EIDOS** SVILUPPATORE **CRYSTAL DYNAMICS** GENERE **AZIONE/AVVENTURA** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **27 MARZO**

Legacy of Kain: Soul Reaver 2

La saga inaugurata da Crystal Dynamics con **Blood Omen: Legacy of Kain** approda su PlayStation2 con **Soul Reaver 2**, seguito di uno fra i più innovativi (e forse troppo ambiziosi) titoli per PSone.

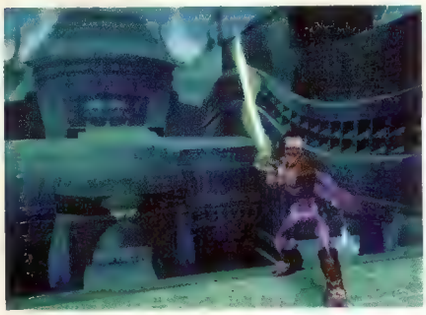




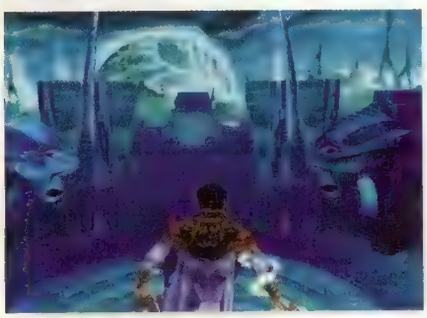
Il caratteristico monocromatismo delle scenografie di ***Soul Reaver 2*** *non impedisce di apprezzarne l'intima magnificenza architettonica*

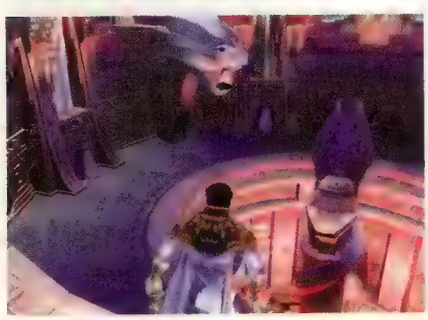
Fondata nel 1992 in quel di Palo Alto, California, Crystal Dynamics ha faticato non poco prima di aggiudicarsi il rispetto della comunità videoludica. Dopo aver gettato le fondamenta della propria reputazione sull'arido terreno di 3DO, producendosi in lavori graficamente impressionanti ma dal trascurabile valore ricreativo quali **Crash 'n' Burn** e **Total Eclipse**, la software house americana ha senz'altro attraversato periodi migliori sui sistemi a 32bit di origine giapponese. Con **Pandemonium 1** e **2** prima (platform 3D strutturalmente bidimensionale), ma soprattutto con **Gex: Enter the Gecko** dopo (platform 3D alla **Mario 64**), Crystal Dynamics conquista i fari della ribalta acquistando un'onorabilissima credibilità, finché nel 1998 viene acquistata in toto da Eidos. Dopo alcune cadute di stile (**Akuji the Heartless**) e fallite sperimentazioni/remake (**The Unholy War**), la casa del geco riesce a tirar fuori il franchise che Eidos desiderava: **Legacy of Kain - Soul Reaver**. Seguito del bidimensionale **Blood Omen, Soul Reaver** narrava le avventure di Reziel, un vampiro sopravvissuto alla cacciata da parte di Kain nel mare della sofferenza eterna. Impugnando con spirito vendicativo la sua soul reaver, Reziel doveva attraversare le inquietanti lande di Nosgoth popolate da mostruose creature e puzzle di vario genere. I più intriganti di questi ultimi poggiavano la propria ragione esistenziale su una particolare abilità del furioso vampiro: la possibilità di attraversare le due dimensioni parallele del reale e dell'oltretombale. Spesso alcuni enigmi andavano risolti interagendo col medesimo ambiente, ma da due prospettive dimensionali differenti, laddove i problemi posti nell'una trovavano soluzione nell'altra. Interessante anche il sistema di rifornimento energetico: Reziel assimila le anime dei nemici uccisi (una particolarità che ritroveremo solo più tardi, in **Onimusha**, seppur in forma "amplificata"). Un sistema di caricamento in tempo reale, intanto, provvedeva a snellire l'azione caricando dati dal CD senza mai interrompere il gioco (una caratteristica di cui **The Bouncer** avrebbe senz'altro beneficiato moltissimo). L'ottima qualità tecnica (quasi scontata per un team di sviluppo che aveva dimostrato più volte di saperci fare con il 32bit Sony) e l'originale character design hanno fatto il resto: **Soul Reaver** diventa di fatto il "secondo **Tomb Raider**" di Eidos.

Se la critica ricorda **Soul Reaver** per il suo indubbio apporto evolutivo al genere delle avventure in terza persona, i giocatori lo ricorderanno per quel misterioso "To be contined..." che li ha lasciati di sasso il giorno in cui hanno attraversato l'ultima tappa dell'avventura di Crystal Dynamics. Non solo, il retrogusto amaro di non aver soddisfatto la propria sete di vendetta (alla fine Kain scappa) ha generato in molti un comprensibile senso di insoddisfazione ed un certo risentimento nei confronti di Eidos, accusata di aver ordinato la chiusura anticipata dei lavori negando l'ambito scontro finale/definitivo. Ma la verità è che Kain non è mai scappato. A detta degli sviluppatori, il malvagio re dei vampiri avrebbe teso una trappola a Reziel adescandolo in un portale temporale per scopi ben precisi. Ed è al di là di quel portale, conducente ad un'epoca passata della storia di Nosgoth, che si svolge questo **Soul Reaver 2** per PlayStation2. Il giocatore comanda nuova-



Al di là della loro funzione offensiva, le nuove soul reaver elementali rappresentano il perno attorno al quale ruota l'intera struttura enigmistica di ***Soul Reaver 2****.*





mente Reziel, ma in un ambiente del tutto nuovo. Data la particolare collocazione temporale, Crystal Dynamics ha avuto modo di ricreare Nosgoth daccapo, illustrando ai giocatori gli eventi che hanno dato inizio alla serie e le vicende che hanno portato Kain ha riscaldare il trono del regno oscuro.

Com'è facile immaginare, sebbene questo sequel non sia destinato a rivoluzionare il genere come fece il suo predecessore, il team di sviluppo ha avuto la compiacenza di sfruttare il feedback dell'utenza del primo episodio per sistemare tutto quello che non andava ed introdurre tutto quello che mancava. Spariscono ad esempio i banali puzzle del prequel (si trattava per la maggior parte di spostare blocchi), per far posto ad una serie di macro-enigmi più complessi circondati da zone perimetrali custodi ciascuna di un pezzo della soluzione. Raccogliere l'oggetto al punto A e trasferirlo al punto B è il principio di base. Ovviamente è la natura delle sfide offerte durante il tragitto da A a B che fa la differenza. Da questo punto di vista, pare che le cose si mettano bene. Oltre alla bidimensionalità esistenziale di Reziel, il concept di **Soul Reaver 2** prevede l'impiego di nuovi "detonatori" enigmistici: durante il gioco misteriose strutture antiche daranno accesso a nuovi soul reaver carattarezzati ciascuno da un precipuo legame con elementi quali acqua, fuoco, terra, aria, luce e buio. L'idea è quella di ampliare il repertorio di azioni performabili invitando l'utente a considerare le potenzialità specifiche delle varie reaver elementali come chiavi d'accesso ad aree precedentemente irraggiungibili. La Fire Reaver, ad esempio, permette di cercare oggetti nascosti nell'oscurità. L'Ice Reaver dà la possibilità di congelare diversi litri d'acqua aprendo la strada verso nuove aree di gioco, e così via. Aggiungete a questo la possibilità di passare da una dimensione all'altra ed otterrete un quadro più chiaro della complessa quanto profonda meccanica di gioco promessa da **Soul Reaver 2**.

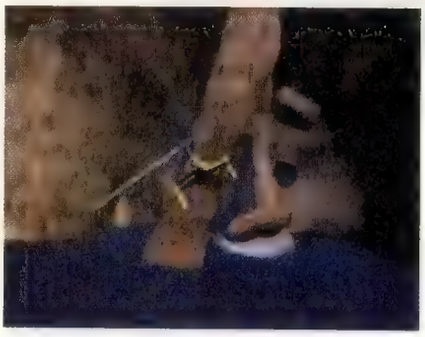
La medesima complessità si ritrova nelle nuove ambientazioni. Caratterizzate da una superiore qualità scenografica e da un design gotico/infernale altamente evocativo, gli scenari della Nosgoth pre-kainiana appaiono senz'altro meno monotoni di quelli del prequel sebbene non troppo carichi di colori (probabilmente una soluzione dettata da una precisa volontà artistica piuttosto che da incapacità tecniche). Conoscendo Crystal Dynamics non è difficile immaginare le foto a corredo di queste pagine animarsi a 60 fotogrammi al secondo, grazie anche alla marcata "spigolosità" dei modelli poligonali, apparentemente presi di sana pianta dalla versione a 32bit e sottoposti ad un semplice mipmapping delle texture.

Al di là del mero fattore cosmetico, il vero motivo per cui **Soul Reaver 2** merita l'attenzione dell'utenza PlayStation2 sta tutta nella sua rinnovata struttura di gioco, nel puzzle solving ragionato piuttosto che iterato, e nella giocabilità pura e semplice. Nell'attesa di verificare che tutti questi elementi si leghino come da programma, non resta che rimandare ad un'imminente recensione su queste stesse pagine.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **SCEI** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SIMULAZIONE** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **FEBBRAIO**

Sky Odyssey

Dopo **Fantavision**, Sony si riaffaccia sul panorama ludico di PlayStation2 con un nuovo titolo sorprendentemente originale.



Differenti condizioni atmosferiche alterano la manovrabilità dei velivoli imponendo l'adozione di opportune contromisure.

A dispetto della sua giovane età, PlayStation2 già si dimostra fertile terreno per lo sviluppo di un genere mai abbastanza "presente" in ambito console: il simulatore di volo. Come annunciato su **SC**77, infatti, Vicotor e JVC stanno già dando gli ultimi ritocchi ai rispettivi **Pilot ni Narou 2** (marzo) e **Wing Over 3** (luglio), mentre Namco è in procinto di rilasciare la quarta edizione della famosa serie **Ace Combat** entro il 2001. Grazie alle potenzialità concesse dalle nuove tecnologie, il genere sembra destinato ad allargare la propria presenza nel mercato console, con alte potenzialità di offrire soluzioni ludiche più variegate rispetto a quelle sperimentate dall'utenza PC. Basta citare **N-Gen Racing** (PSone) **Pilotwings 64** (N64) o **Aerodancing** (DC) per rendersi conto di quanto poco conformismo aleggi nel settore, e a giudicare da questo **Sky Odyssey** di Sony (pubblicato negli States da Activision) le cose sembrano mettersi decisamente per il meglio.

Sebbene in un primo momento etichettabile come un clone di **Pilotwings64**, **Sky Odyssey** non è assolutamente privo di idee originali. La prima differenza rispetto al titolo Nintendo, sta nella tipologia di missioni offerte: laddove in **Pilotwings64** il giocatore era chiamato a superare "banali" prove di abilità, in **Sky Odyssey** partecipa ad una vera e propria avventura. A bordo di uno dei dieci velivoli offerti (dal biplano al jet), di cui solo tre disponibili in principio, si affrontano una serie di missioni diversificate – teoricamente le tappe di un viaggio alla scoperta di antichità perdute – che richiedono, per esempio, di atterrare su una portaerei, di percorrere grotte evitando le stalattiti in caduta libera, di eseguire operazioni di salvataggio e recupero, di rifornirsi sul tetto di un treno in corsa, di raggiungere un'isola vicina prima del tramonto cavalcando velocissime correnti termiche, o di atterrare in una zona specifica mentre il vostro aereo perde carburante. Ad ogni missione conclusa segue l'assegnazione di un punteggio calcolato in base al tempo impiegato, alle evoluzioni eseguite e al numero di anelli (sì, i soliti anelli) infilati durante il percorso. Ogni manovra offrirà sfide differenti in funzione delle differenti caratteristiche dei velivoli. Il gioco promette, infatti, di impiegare routine comportamentali sofisticate e fortemente differenziate fra un aereo e l'altro, tenendo anche conto degli effetti delle condizioni atmosferiche sull'assetto. Per agevolare il godimento del titolo ad un'ampia categoria di videogiocatori, sono previste due modalità di controllo, la più complessa delle quali offre una maggiore libertà di manovra esponendo però al rischio di stalli.

Le quaranta missioni presenti nel pacchetto ludico sono ripartite fra le varie modalità di gioco. L'offerta prevede: la possibilità di allenarsi nel Training Mode, di sparare nel Target Mode, di visionare ed upgradare i propri aerei nella sezione Hangar (un altro aspetto interessante di **Sky Odyssey**), e di scarabocchiare il firmamento nel Canvas Mode.
Per quanto riguarda l'aspetto cosmetico si segnalano veicoli poligonali molto particolareggiati, contrapposti a scenografie piuttosto spoglie e nebbiose (sebbene dalla lunga distanza). I 60 frame di animazione al secondo sputati dal motore di gioco assicurano, infine, un'esperienza di volo credibile e per certi versi rilassante.

Nonostante lo scarso supporto pubblicitario che ne sta precedendo il lancio nel Vecchio Continente, **Sky Odyssey** presenta caratteristiche ludiche di tutto rispetto e, cosa più importante, una genuina originalità. Un'inattesa ventata d'aria fresca, insomma, su cui **Super Console** avrà modo di esprimersi a breve.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **SCEA** SVILUPPATORE **RAINBOW STUDIOS** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **FEBBRAIO**

ATV Offroad Fury

E' dall'epoca in cui i fratelli Darling dominavano le classifiche di vendita europee con i propri titoli budget per C64 e ZX Spectrum che aspettiamo una simulazione di ATV giocabile e spettacolare. Forse il successore di Codemasters si chiama proprio Sony...

*I quad di **ATV Offroad Fury** possono essere modificati a proprio piacimento, tramite il "solito" set di regolazioni sospensioni, raggio di sterzata, marce...*

Gli incidenti nel titolo Rainbow Studios non hanno conseguenze nefaste, se non la perdita di tempo prezioso e conseguentemente di posizioni in classifica.

Non avrà smosso le acque come il pubblicizzatissimo passaggio di Oddworld Inhabitans su Xbox, ma la notizia di una simulazione di ATV per PS2 ad opera di Rainbow Studios (autori di **Motocross Madness 1** e **2** con etichetta Microsoft) ha senz'altro fatto felici gli amanti del gossip, specie perché il gioco verrà pubblicato, guarda caso, proprio da SCEA. Com'era facile prevedere dando un'occhiata al pedigree degli sviluppatori, **ATV Offroad Fury** si propone di puntare decisamente sull'elemento simulativo, mediante routine fisiche e comportamentali che, pur concedendo qualcosa al fine di tenere alto il fattore spettacolarità, appaiono decisamente realistiche (un po' come accade nel discreto **Smuggler's Run** di Take2). I quad sono dotati di sospensioni indipendenti e, come tali, sono estremamente sensibili ad ogni asperità presente sul terreno: unendo questo al fatto che i mezzi, una volta in aria, possano muoversi sull'asse verticale, risulta evidente l'importanza di tenere sempre in equilibrio il proprio ATV, cercando di saltare il più lontano possibile e, al tempo stesso, di non perdere velocità facendo atterraggi sconsiderati o, peggio ancora, cadendo e venendo sbalzati di sella. La distribuzione del peso sul quad, tramite lo stick sinistro del pad, assume quindi un'importanza fondamentale: non scomporsi è essenziale anche per evitare di perdere il ritmo e chi ha provato almeno una volta nella propria vita un gioco di motocross o ha mai seguito una gara alla TV, sa quanto questo sia essenziale. Una volta presa la dimestichezza necessaria col sistema di controllo, il giocatore ha la possibilità di compiere diverse evoluzioni: i trick disponibili sono poco meno di una ventina e la corretta esecuzione degli stessi permette di accumulare punti, essenziali nella modalità Freestyle. Da segnalare la possibilità di passare ad un'inquadratura da lontano durante un salto, semplicemente premendo il tasto **R2**, bonus che riempirà di gioia i piloti più esibizionisti.

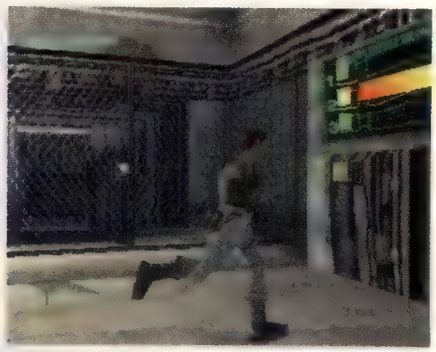
La credibilità delle oltre venti piste disponibili è assicurata dal blasone del suo autore, il campione di Supercross (classe 125cc) Stephane Roncada, già responsabile dei tracciati di **Motocross Madness**. Una curiosità: Roncada non si è limitato a dare il proprio input per i percorsi, ma ha lavorato direttamente su 3D Studio affinché il risultato finale fosse quanto di più realistico possibile. E **ATV Offroad Fury** colpisce senza dubbio dal pdv grafico: il frame rate non è stabile sui 60fps come auspicato, ma la sensazione di velocità è comunque buona e la cura riposta nella realizzazione di alcuni elementi del fondale (gli alberi, in primis) e nelle animazioni dei piloti (alcuni trick sono decisamente fenomenali sotto quest'aspetto) merita senza dubbio un plauso. Ottimo anche l'accompagnamento sonoro con pezzi di Primus, Soundgarden e Alice in Chains, fra gli altri, ed effetti ottenuti campionando gli ATV di Honda, Yamaha, Kawasaki e tutte le altre marche presenti nel gioco.

Con una pletora di modalità di gioco a disposizione, fra cui una in multiplayer con doppio split-screen, una buona realizzazione tecnica e un curriculum come quello di Rainbow Studios, **ATV Offroad Fury** è senza dubbio uno dei pochi titoli sviluppati oltreoceano da tenere sott'occhio nei prossimi mesi. Recensione a breve.

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **STUDIO CAMBRIDGE** GENERE **AZIONE/AVVENTURA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **MARZO**

C-12 Final Resistance

Con PSone sempre meno protagonista del teatrino videoludico e PlayStation2 sempre più illuminata dai fari della ribalta, scoprire un gioco che contraddice questo stato delle cose fa riflettere...



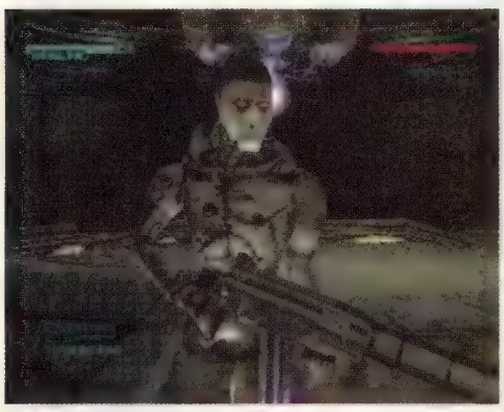
La visuale in soggettiva, mostrata attraverso il visore bionico di Vaghuan (destra), è certamente affascinante e utile per analizzare l'ambiente circostante. Piuttosto dubbia è invece la sua versatilità durante i combattimenti, spesso troppo ravvicinati per poterne trarre il dovuto vantaggio.

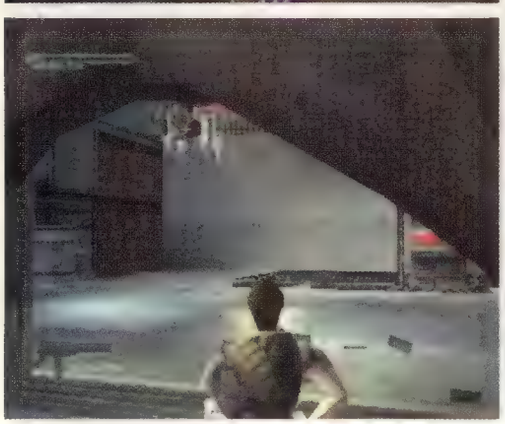
Sfogliando gli ultimi numeri di **Super Console** non è difficile maturare l'impressione che buona parte dell'industria videoludica stia rapidamente dirottando le proprie risorse verso lo sviluppo di progetti per il nuovo sistema Sony. Com'era prevedibile, PlayStation2 ha cominciato a catalizzare tutta l'attenzione degli addetti ai lavori, lasciando PSone e relativa utenza alla mercé di produzioni "spicciole" sempre meno interessanti. Nonostante la retrocompatibilità del 128bit Sony teoricamente favorisca una passaggio di consegne più morbido e graduale fra una generazione e la successiva, di fatto l'annoso processo di abbandono del vecchio per il nuovo appare anche questa volta inarrestabile, tant'è che di giochi PSone meritevoli di citazione su queste pagine se ne sente già la grave mancanza. In virtù di questa consapevolezza, l'esistenza di **C-12 Final Resistance** offre motivo di gaudio e tripudio. Presentato durante l'ultimo ECTS di settembre, il nuovo titolo di SCEE/Cambridge Studios non ha dovuto faticare molto per godere dell'appellativo di "ultimo progetto ambizioso per PSone". Vuoi per la scarsa concorrenza, vuoi per le intrinseche qualità del prodotto (ci arriveremo fra un attimo), di fatto **C-12** rappresenta uno dei rari motivi per cui valga la pena tornare a parlare di 32bit mettendo per un attimo in disparte esotici motori d'emozioni e sofisticati sintetizzatori grafici.

Dopo aver dato i natali alla fortunata serie **Medievil** per PSone, gli sviluppatori di Cambridge Studios hanno deciso di impiegare l'esperienza accumulata nel campo delle avventure in terza persona per prodursi in qualcosa di diverso, per la precisione *"un action game capace di trasmettere il look and feel dei film sci-fi di serie B, come* Indipendence Day *e* Dr. Who" spiega il produttore John Meegan. Come già accennato nelle anteprime pubblicate su **SC**74 e 76, **C-12 Final Resistance** è un action/adventure in terza persona iscritto in uno scenario drammatico che vede la Terra del 2015 presa d'assalto da una bellicosa razza aliena. Al fine di infoltire il proprio esercito, la forza d'invasione dà il via ad un programma di colonizzazione del pianeta assimilando esemplari di razza umana per l'edificazione di un esercito di cyborg. Per circa un anno tutto procede secondo i perfidi piani alieni, ma proprio quando il futuro della Terra e dei suoi abitanti sembra ormai segnato dal più nefasto dei destini, l'impavido tenente Vaghuan decide di fare un sacrificio estremo, di immolarsi per il bene dell'umanità offrendo il proprio corpo all'impianto di parti biomeccaniche estrapolate da un cyborg ritrovato sul campo di battaglia. Grazie ai poteri conferitigli dalla tecnologia aliena, Vaghuan, e con lui il giocatore, dovrà attraversare i 21 livelli di pura azione ed un pizzico di sana elucubrazione che lo separano dallo scontro finale.

*"**C-12** avrebbe potuto essere tranquillamente un gioco per PlayStation2"* continua Meegan, *"ma in quel caso ne avremmo senz'altro espanso i contenuti in funzione del nuovo hardware. Ciononostante, quando abbiamo cominciato a lavorarci, non sapevamo ancora quando ci sarebbero arrivati i kit di sviluppo ed avevamo un irrefrenabile desiderio di realizzare subito un nuovo gioco. L'hardware di PSone ci ha comunque permesso di raggiungere buona parte degli obiettivi che ci eravamo prefissati tant'è che ci riteniamo deliziati dal risultato finale"*. Un risultato finale che di certo delizierà anche l'utenza PSone. *"Dal punto di vista tecnico siamo arrivati a sfruttare la tecnologia Sony al 95%"*

*John Meegan, produttore di **C-12**. Se l'utenza PSone può ancora sperare in almeno un prodotto di qualità, il merito va in buona parte a quest'uomo.*





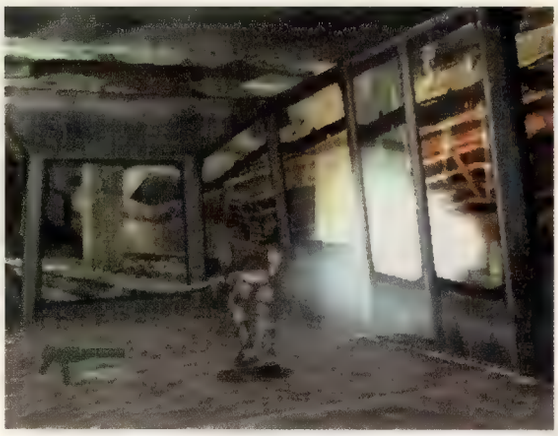
Alcuni boss hanno dimensioni impressionanti. In foto, un ragno meccanico minaccia Vaghuan dall'alto della propria imponenza mentre una serie di cavi elastici lo collegano alla sua fonte d'alimentazione oscillando e flettendosi realisticamente. Davvero notevole l'effetto mimesi (inserto).

Considerata la complessità delle scenografie e la sovrabbondanza di effetti speciali, non sorprende constatare la pochezza poligonale di alcuni modelli.

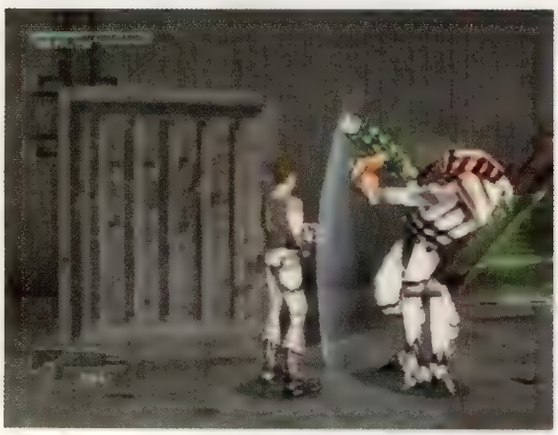
spiega un compiaciuto Meegan che non nasconde comunque la consapevolezza dell'irrilevanza del contenitore sul contenuto. In effetti, il primo impatto con la cosmesi di **C-12** rende giustizia allo sforzo profuso da grafici e programmatori. Un frame rate più che dignitoso per velocità e stabilità accompagna l'esplorazione di complesse scenografie ora urbane, ora hi-tech, ora organiche, fra numerosi aggiornamenti di luci ed ombre. Giocare **C-12** dall'inizio alla fine equivale in un certo senso a ripercorrere l'intero elenco di effetti speciali visti su PSone dal 1995 ad oggi. C'è praticamente tutto: scintille, fuoco, fumo, effetti particellari, trasparenze, distorsioni (particolarmente impressionante l'effetto del campo magnetico destabilizzante, una sorta di sfera deformante che parte da Vaghuan ed avvolge l'intera scenografia circostante), e quant'altro vi venga in mente. Nonostante il già oneroso carico computazionale gestito dalla CPU, il team di sviluppo si è anche concesso il lusso di inserire piccoli dettagli tanto irrilevanti quanto efficaci nel donare al tutto un look credibile e coinvolgente. L'occhio bionico inserito nell'orbita sinistra di Vaghuan proietta costantemente un sottile raggio infrarosso terminante nel classico puntino ed offre la possibilità di apprezzare un gustoso "effetto monitor" allorquando si abilita la visuale in prima persona (accompagnata da un sordo ronzio elettrostatico). Attraverso quest'ultima è possibile non solo acquisire informazioni utili sugli obiettivi inquadrati (come distanza, livello energetico ed di aggressività), ma anche distinguere gli elementi del fondale interagibili rispetto a quelli prettamente accessori. Le animazioni appaiono nel complesso adeguate, sebbene una maggior cura nelle movenze degli alieni avrebbe fatto senz'altro piacere (limiti hardware? Probabile).

Al di là dell'alabarda in dotazione (non priva di scia in alpha blending), Vaghuan avrà modo di recuperare fino a sei diversi mezzi d'offesa di origine terrestre o aliena, ognuno equipaggiato con due modalità di fuoco (la mitragliatrice, ad esempio, monta anche un lanciagranate). La presenza di un munizionamento limitato impone l'adozione di tecniche di combattimento caute, scevre da inutili sprechi. Alcuni ambienti di gioco offrono inoltre accesso ad enormi mitragliatrici in pianta stabile manovrabili attraverso un comando a distanza. Raggiunto ed impugnato quest'ultimo, l'inquadratura passa in "prima persona mitragliatrice" permettendo di far fuoco sulla marmaglia extraterrestre senza esporsi ai loro attacchi. Diversificati per fattezze, abilità precipue ed equipaggiamento bellico, i cyborg si distinguono, inoltre, per la discreta implementazione dell'intelligenza artificiale. Sebbene sia comunque necessario ritoccare un filino gli algoritmi di pathfinding (delude l'ostinata volontà di alcuni di attraversare i muri), non è raro vedere gli alieni poggiarsi dietro una colonna per cercare riparo.

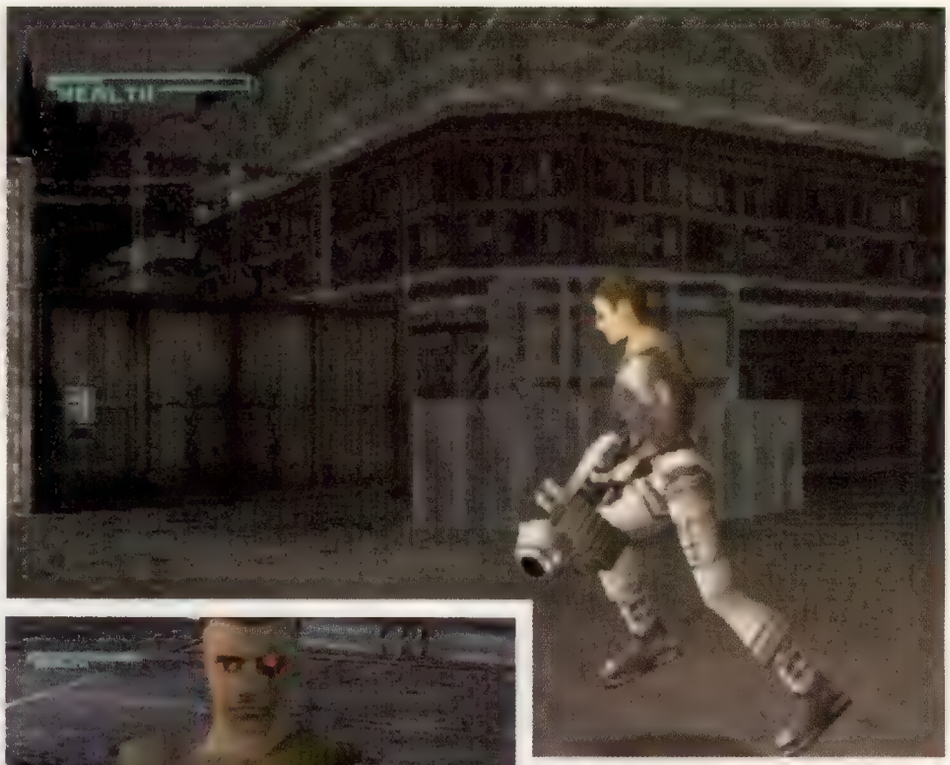
Dal punto di vista concettuale **C-12** prende ispirazione da titoli del calibro di **Half Life** (*"soprattutto"* ci tiene a puntualizzare Meegan), **Metal Gear Solid**, **Soul Reaver** e **Syphon Filter**, e a giudicare dalla demo provata da **Super Console** pare che tutti gli elementi si leghino in maniera ineccepibile. Fasi esplorative si alternano a momenti di puro delirio blastatorio, intervallati da sequenze in cui è necessario risolvere enigmi di varia complessità o eludere la sorveglianza di alcuni droidi scivolando furtivi fra rottami e carcasse di automobili. Il sistema di controllo appare sufficientemente snello da dare accesso a tutto il repertorio di mosse con agio. Al di là dei tasti ⊗ e ■, deputati rispettivamente al

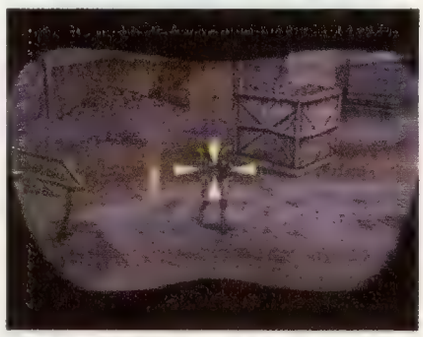


*Anche nelle sequenze teroicamente "passive" **C-12** trova il modo di divertire. Poco dopo l'inizio della missione, Vaghuan deve evitare il contato con i getti d'aria calda mentre attraversa una galleria diroccata a bordo di una motrice in condizioni analoghe.*



Il comportamento dei nemici è sotteso da un efficace algoritmo di intelligenza artificiale. Ogni tipologia adotta specifiche tecniche difensive/evasive. In questo caso uno scudo energetico vanifica gli attacchi frontali.





Alcune sezioni offrono l'opportunità di impiegare possenti mitragliatori equipaggiati con un meccanismo di zoom.

fuoco primario e secondario, il ◉ permette di accovacciarsi mentre il ▲ attiva lo scudo protettivo. Ai tasti dorsali sono assegnati le funzioni di lock-on e strafe nonché l'accesso alla visuale in prima persona. Combinazioni di tasti come ↑ + ◉ e ✕ + ↑/↓ permettono rispettivamente di scavalcare muretti e trascinare alcune parti mobili del fondale come casse e mezzi pesanti (grazie all'impianto bionico nel braccio sinistro, Vaghuan ha una forza sovrumana). Ad una prima, superficiale analisi dell'interfaccia di controllo, l'unica critica che ci sentiamo di avanzare coinvolge il sistema di agganciamento dell'obiettivo. L'esigenza di dover puntare manualmente il bersaglio prima di poterlo "fissare" sminuisce l'efficacia di questa funzione, tant'è che nelle situazioni più affollate si tende a privilegiare la corsa in tondo a fuoco spianato. Aggrava questa situazione un sistema di inquadrature in tempo reale a tratti schizofrenico e pertanto disorientante. Piccolezze, sia chiaro, ma che a lungo andare potrebbero rilevarsi deleterie per il corretto fluire dell'azione.

Chiacchierando con Meegan riguardo a **C-12** e alla probabilità che si tratti di uno degli ultimi "giochi eccellenti" per PSone, l'attenzione si è lentamente (quasi fisiologicamente diremmo) spostava verso il futuro, nella fattispecie verso PlayStation2. Il producer britannico si è detto entusiasta del nuovo sistema Sony arrivando a condividere con noi alcune interessanti opinioni. *"PlayStation2 è per necessità un sistema complesso"* ha dichiarato. *"L'introduzione di PSone ha innescato un cambiamento paradigmatico nel modo di fare software introducendo il 3D in ambito console come norma, non come eccezione. Analogamente Playstation2 offre oggi una nuova sfida: sfruttare al massimo un sistema multi-processore con innumerevoli permutazioni possibili finalizzate al conseguimento del medesimo fine. Alcune soluzioni si dimostreranno più efficaci di altre favorendo un graduale miglioramento dei giochi PS2"*. Al di là della potenza computazionale mangiapoligoni, è in realtà un altro l'aspetto che intriga maggiormente Meegan e che in un certo senso appartiene alla "filosofia" che sta alla base del nuovo sistema Sony. *"L'enfasi sulla sintesi grafica e sulla simulazione fisica in opposizione alla forza bruta!"* esordisce. *"Nei giochi in terza persona, ad esempio, è possibile calcolare accuratamente come reagirà un personaggio alle collisioni con oggetti e fondali, e da questo generare i corretti risultati. Inoltre, animazioni differenti posso essere amalgamate in maniera più convincente, eliminando l'esigenza di tenere in memoria centinaia di frame preposti a soddisfare tutte le richieste. Sfruttando la sintesi grafica puoi creare intere foreste d'alberi tutti diversi l'uno dall'altro (ma solo se lo desideri, bada!). Questi esempi specifici rappresentano solo una piccola parte delle reali possibilità offerte"*.

Approfittando della disponibilità di Meegan, **Super Console** non ha saputo congedarsi senza prima aver chiesto lumi sulle novità e sui cambiamenti occorsi in seno a Sony Europe dopo il ritorno di Phil Harrison in patria. In che modo Harrison sta solleticando la creatività degli sviluppatori europei? *"Mentre era in America, Phil è riuscito a generare un entusiasmo fenomenale attorno alle possibilità offerta da PlayStation2. Dal momento del suo rientro in SCEE è riuscito a creare scompiglio in tutti i team di sviluppo enfatizzando le opportunità che PS2 ci presenta. E questa non può che essere una cosa buona..."*. Hmmm...

LA SCIENZA NON SI DISCUTE!

$V = \frac{S}{T}$ velocità

SPEED TRIPLE

SPEED TRIPLE™

SIMULAZIONE E CONTROLLO REALISTICO DELLA CORSA

NOVITA'

- Design realistico
- Dual Shock
- 90° di sterzo
- Led luminosi per segnalare la velocità
- Tasti programmabili
- Controllo realistico dell'accelerazione e del freno.

COMPATIBILE PlayStation™1 - PlayStation™2 - PSOne

D+ INTERNATIONAL
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
www.dplus-int.com

ATOMIC ACCESSORIES

www.atomic-accessories.com

I Loghi D+ INTERNATIONAL e ATOMIC-ACCESSORIES sono marchi registrati. Tutti i nomi e i loghi vi presentati appartengono ai legittimi proprietari

bennet

BLUKIDS upim
www.upim.it

AMBOGIOCHI
Via Borgo Palazzo, 80/B (BG)
TOYS GARDEN VIDEO
Via Varese, 13 Gallarate (VA)
GUALINI COMMERCIALE
Via Dorno, 68 Garlasco (PV)
BIT 84
Via Italia, 4 Monza
SELENE CITTA'
V.le Prealpi, Erba (CO)
CAMELOT
Via Meccalè, 15 Biella (BI)

COSTA ELETTRODOMESTICI
Via Magenta, 16 Bollate (MI)
GIOCHIGARDEN
Corso Sempione, 33 Gallarate (VA)
RIALTO -IL GIGANTE-
Via Clerici, 342 Bresso (MI)
CRAZY VIDEO
Via Dante, 165 (MI)
LIDO GIOCATTOLI
Via Gran Viale, 31 (VE)
ETB
Via Roma, 19 Velletri (RM)

D+ CENTER
LAVORIAMO PER DIVERTIRVI

DISCO PIU'
Via Quintiliano, 29 (MI)
OLIMPO VIDEO MUSIC
Via Puchoz, 20 Tempio Pausana (SS)
VIRTUAL GAME
Via Armando Diaz, 112 Canicatti (AG)
TOSCANI ENTERTAINMENT
Via M. di Mezzopiano, 25 g/h Gubbio (PG)
CRAZY VIDEO
Centro comm. Le Porte Franche
Erbusco (BS)
GIANNINI MORNATI
Corso Milano, 143 Bovisio Masciago (MI)

F.LLI GRECO
Via Milano, 10/11 (LC)
CASTOLDI
Via C. Cantù, 19
Cinisello Balsamo (MI)
GISELGIOCHI
Via Dante, 37 Inveruno (MI)
PINCO PALLINO
Via Milano, 23 (CO)
TEOREMA
C.so Martiri, 29 (LC)

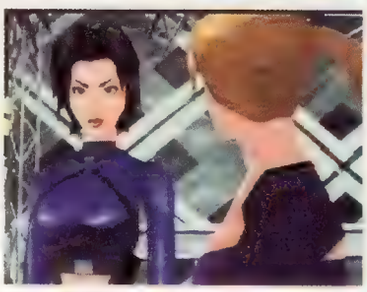
IPER
Carrefour
ommezeta

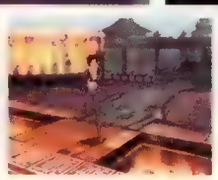
D+ INTERNATIONAL S.R.L. Via Aquileia 33/E 20 021 Bollate (MI) Tel.02 38 199 200 Fax. 02 38 199 201

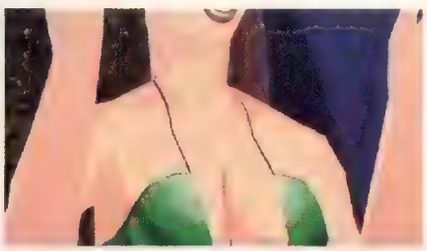
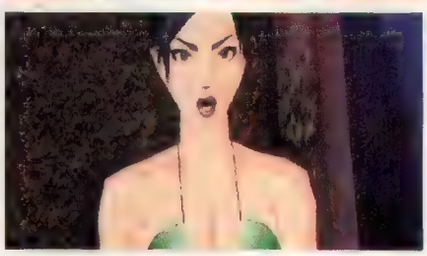
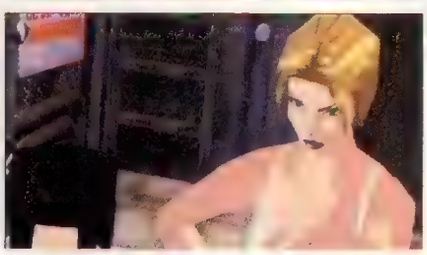
ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **EIDOS** SVILUPPATORE **KRONOS** GENERE **AZIONE/AVVENTURA** SUPPORTO **4 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **MARZO**

Fear Effect 2: Retro Helix

Dopo la mediocre performance di **Fear Effect**, Kronos Digital Entertainment è certa di aver capito dove ha sbagliato e conta di porvi rimedio nel seguito. Vediamo come.





Con il CD-ROM (in tutte le sue varianti DVD-ROM, GD-ROM, Mini-Disc) assurto a status di supporto privilegiato per lo stoccaggio del software ludico, contrapposto al limitato e costoso supporto siliceo, nuove possibilità creative si sono indubbiamente aperte agli sviluppatori, ma allo stesso tempo, nuovi problemi hanno preso corpo. Per quanto un videogioco si sforzi di coinvolgere il giocatore con la grafica da urlo ed il sonoro da sballo concessi dal nuovo storage medium, la sospensione dell'incredulità è tutt'altro che scontata se i tempi di caricamento vanno oltre l'accettabile. Chi ha attraversato i 4 CD di **Fear Effect** capirà perfettamente in che triste misura prolungati tempi di caricamento possano inficiare un'esperienza ludica per quanto intimamente affascinante. L'impiego di fondali in FMV contrapposti a quelli statici presenti in produzioni similari, era la causa principe di questo grave inconveniente: spostandosi da un ambiente all'altro, le scenografie apparentemente immobili di **Fear Effect** prendevano vita conformandosi alle direttive prospettiche imposte dalla regia virtuale. Tutto questo pesava tantissimo sui miseri 2MB di memoria del 32bit Sony (che dovevano contenere tutti i fotogrammi dell'animazione), rendendo necessari continui accessi al CD e lunghe pause di caricamento. Con **Fear Effect 2: Retro Helix**, gli sviluppatori contano di risolvere la cosa accelerando i caricamenti, ma soprattutto inserendo "sezioni cuscinetto" in grafica strettamente poligonale, più esigente in termini computazionali che non di RAM.

Suddiviso in otto locazioni che vanno dalla Hells Kitchen in New York, all'isola degli immortali di Penglai Shan, passando per la tomba del primo imperatore della Cina e la città fortezza di Xi'an, **Fear Effect 2: Retro Helix** oppone più di una sessantina di nemici differenti fra mech, ninja e soldati. Di questi, solo una parte sarà affrontabile durante una singola partita visto che il sistema ne genera di nuovi allorquando si inizia l'avventura daccapo. A differenza del prequel, quattro saranno stavolta i protagonisti di cui si avrà modo di vestire i panni: insieme ad Hana, Deke e Glass (il team mercenario già conosciuto in **Fear Effect**), il giocatore avrà occasione di comandare la new entry Rain Qin, donna affascinante e brillante, intimamente legata ad Hana per motivi che, si scoprirà, vanno al di là della semplice amicizia... I quattro dovranno ricercare particolari componenti legati alla genetica ed essenziali per la perpetuazione della razza umana: mentre Hana e Rain saranno impegnate nella ricerca di preziose sequenze di DNA, gli altri due si dedicheranno al recupero dell'apparecchiatura necessaria per combinare il tutto.

La meccanica di gioco offre variegati spunti ludici che vanno dal puzzle solving allo sparatutto in terza persona, compresa l'ormai onnipresente fase stealth. L'inventario bellico annovera un vastissimo elenco di armi da usare secondo le esigenze del caso, suddivise in due categorie, a corto (coltelli, spranghe e guantoni di metallo) e a lungo raggio (pistole, mitragliatori, fucili a pompa, lanciafiamme, lanciamissili ed esotiche armi futuristiche). Come da recente consuetudine, infine, il periodo di riferimento di **Retro Helix** non è successivo bensì precedente a quello descritto nel primo **Fear Effect**, offrendo pertanto l'occasione di apprendere nuovi particolari sul passato dei tre protagonisti.

In arrivo per il mese di marzo da Eidos, **Fear Effect 2: Retro Helix** promette quindi di riscattare il triste destino del prequel risolvendone i problemi (i tempi di caricamento su tutti), diversificando la meccanica di gioco, arricchendo la trama (sono previsti finali multipli) e, a giudicare dalle foto, offrendo decolté più generosi...

*Come si conviene per un titolo Eidos, anche **Retro Helix** sottolinea la sensualità delle sue protagoniste in più occasioni. In questo caso Hana e Rain simulano con sospetta partecipazione effusioni omosessuali allo scopo di distrarre delle guardie.*

E' NATA.....

PS2 PlayStation™2

AFFAMATA DI PRODOTTI

TELECOMANDO Ps2
- Telecomando SENZA FILI

TWIN SHOCK WIRELESS 2
- 2 Joypad completamente analogici
- Dual Shock
- Adatto ad ogni gioco
- NON richiede l'utilizzo di CAVI

VERTICAL STAND
- Design elegante e pratico per posizionare la PS2 in verticale

EXTENSION CABLE

MINI WHEEL
- 150° di sterzo
- Dual Shock
- Ergonomico, adatto ad ogni tipo di gioco
- Led luminosi per indicare la velocità

KILLER SHOCK 2
- Completamente analogico
- Dual Shock
- Disegnato per creare comfort e performance
- Disponibile in diversi colori

TWIN SHOCK 2
- Completamente analogico
- Dual Shock
- Ergonomico, adatto ad ogni tipo di gioco
- Disponibile in diversi colori

SPEED TRIPLE
- Design realistico
- Dual Shock
- 90° di sterzo
- Led luminosi per segnalare la velocità
- Tasti programmabili
- Controllo realistico dell'accelerazione e del freno.

NOVITA'

COMPATIBILI PlayStation™1 - PlayStation™2 PSOne

D+ INTERNATIONAL
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
www.dplus-int.com

ATOMIC ACCESSORIES

www.atomic-accessories.com

I Loghi D+INTERNATIONAL e ATOMIC-ACCESSORIES sono marchi registrati. Tutti i nomi e i loghi ivi presentati appartengono ai legittimi proprietari.

bennet
BLUKIDS
www.uplm.it

AMBOGIOCHI
Via Borgo Palazzo, 80/B (BG)
TOYS GARDEN VIDEO
Via Varese, 13 Gallarate (VA)
GUALINI COMMERCIALE
Via Dorno, 68 Garlasco (PV)
BIT 84
Via Italia, 4 Monza
SELENE CITTA'
V.le Prealpi, Erba (CO)
CAMELOT
Via Meccalé, 15 Biella (BI)
COSTA ELETTRODOMESTICI
Via Magenta, 16 Bollate (MI)
GIOCHIGARDEN
Corso Sempione, 33 Gallarate (VA)
RIALTO -IL GIGANTE-
Via Clerici, 342 Bresso (MI)
CRAZY VIDEO
Via Dante, 165 (MI)
LIDO GIOCATTOLI
Via Gran Viale, 31 (VE)
ETB
Via Roma, 19 Velletri (RM)

D+ CENTER
DIVERTIRVI

DISCO PIU
Via Quintiliano, 29 (MI)
OLIMPO VIDEO MUSIC
Via Puchoz, 20 Tempio Pausana (SS)
VIRTUAL GAME
Via Armando Diaz, 112 Canicatti (AG)
TOSCANI ENTERTAINMENT
Via M. di Mezzopiano, 25 g/n Gubbio (PG)
CRAZY VIDEO
Centro comm. Le Porte Franche
Erbusco (BS)
GIANNINI MORNATI
Corso Milano, 143 Bovisio Masciago (MI)
F.LLI GRECO
Via Milano, 10/11 (NA)
CASTOLDI
Via C. Cantù, 19
Cinisello Balsamo (MI)
GISELGIOCHI
Via Dante, 37 Inveruno (MI)
PINCO PALLINO
Via Milano, 23 (CO)
TEOREMA
C.so Martiri, 29 (LC)

IPER
Carrefour
CENTRO COMMERCIALE ommezeta

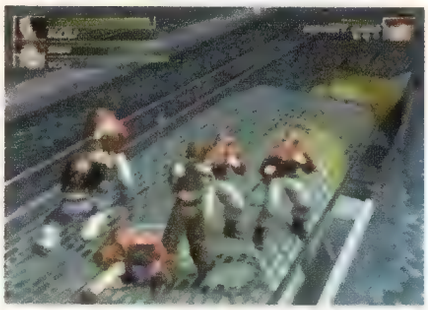
D+ INTERNATIONAL S.R.L. Via Aquileia 33/E 20 021 Bollate (MI) Tel.02 38 199 200 Fax. 02 38 199 201

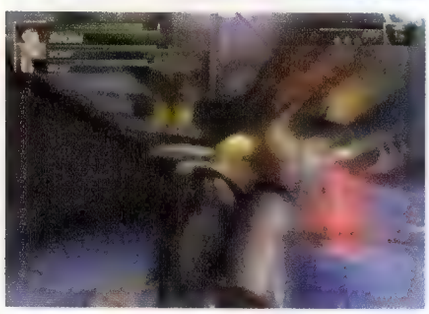
FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **SQUARESOFT** SVILUPPATORE **DREAMFACTORY** GENERE **AZIONE/RPG** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP**

The Bouncer

Ennesimo paradigma della promessa disattesa, il quarto titolo Squaresoft per PS2 - il primo ad opera di DreamFactory - chiude nel peggiore dei modi un anno di produzioni mediocri per la rinomata softco nipponica. Nella speranza che la crisi non coinvolga anche l'attesissimo **Final Fantasy X**, diamo la triste accoglienza a **The Bouncer**.

*La cosmesi di **The Bouncer** meriterebbe un 10 pieno se esistesse ancora la voce "grafica". Tanto il gioco vero e proprio quanto le sequenze in real time spremono l'hardware Sony più di qualsiasi altro gioco uscito fino ad oggi. Eccezionale sotto tutti i punti di vista.*





Il Trinity Attack verrà ricordato come una delle mosse più spettacolari e meno gratificanti del titolo DramFactory

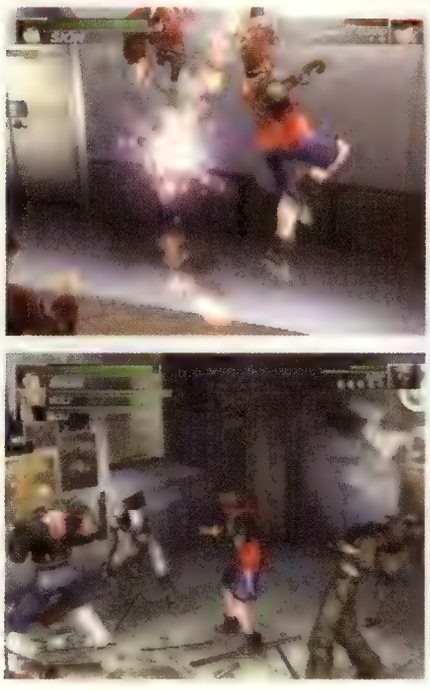
Prendiamola alla lontana. E' il 2 marzo 1999 quando Sony Computer Entertainment svela pubblicamente le caratteristiche tecniche di PlayStation2. Insieme alle specifiche dell'hardware vengono mostrate le prime demo (la passeggiata di Reiko Nagase, il balletto di Squall e Riona) e i primissimi giochi in sviluppo: il nuovo **Gran Turismo**, il nuovo **King's Field**, il nuovo **Tekken** ed un misterioso progetto di Squaresoft/DreamFactory che per deduzione viene identificato come il seguito di **Ergheiz**. In verità era **The Bouncer**.

Nell'arco dei due anni trascorsi da allora, il progetto di DreamFactory subisce drastiche alterazioni. Da semplice picchiaduro *à la* **Power-Stone**, passa (purtroppo, si direbbe col senno di poi) alla prestigiosa categoria di progetto sperimentale. Risultante dall'incontro fra il picchiaduro a scorrimento ed il gioco di ruolo, **The Bouncer** acquista sempre più appetibilità con l'approssimarsi della data di commercializzazione (risalente al dicembre scorso, in Giappone), mentre nuove ed intriganti informazioni e nuovi ed intriganti filmati vengono snocciolati con la consueta periodicità.

Tetsuya Nomura viene nominato character designer. Bene. Si scopre che il titolo fa forte affidamento sulle sequenze di intermezzo per la narrazione degli eventi. Molto bene. Vengono resi noti il supporto - il DVD-ROM - e le sue conseguenze – audio in Dolby Digital 5.1 e la possibilità di selezionare lingua di testi e parlato fra inglese e giapponese. Molto, molto bene. Quindi si passa alla divulgazione della struttura di gioco: uno Story Mode ed un Versus Mode si spartiscono il pacchetto ludico, con il primo deputato a svolgere il ruolo di vero protagonista e con il secondo in veste di garante della longevità. Ma siamo solo all'inizio: un sistema denominato Active Character Selection permetterà di selezionare il proprio alter-ego prima di ogni combattimento, al fine di acquisire i punti esperienza necessari al suo sviluppo. Interessante, ma cominciano a spuntare i primi dubbi. Che fine ha fatto la modalità di gioco a tre? Sì, ricordo chiaramente che ci si proponeva proprio questo: un picchiaduro a tre con sistema di inquadrature dinamiche atto a mantenere tutti i giocatori su schermo. Probabilmente lo sviluppo ha preso un'altra piega. Niente di gravissimo comunque. C'è pur sempre il Versus Mode per il multiplayer. Il tempo scorre. Nuovi filmati vengono gettati nella rete. Il sistema di combattimento appare ottimale, ma stupisce soprattutto il livello di interazione passiva con i fondali: sedie e tavolini vengono travolti dalla furia dei combattimenti, si rovesciano e si fracassano in maniera assolutamente realistica. Ringhiere perimetrali si piegano sotto il peso dei corpi digitali scagliati al loro indirizzo, per poi spezzarsi lasciando il malcapitato alla mercé della forza gravitazionale. Sottoponendo le mura a sollecitazioni eccessive (tipo lanciandoci un avversario) i quadri si sganciano rovinando al suolo. Filmati studiati proprio per sottolineare l'eccezionalità delle fisica dinamica in gioco, lasciano tutti di stucco. Ma nessuno ci ha mai giocato. A parte gli sviluppatori, nessuno ha mai avuto modo di provare con mano la promessa Square prima della sua commercializzazione. Tanto al TGS quanto all'E3, il padiglione dell'illustre casa nipponica concedeva a **The Bouncer** sempre e solo un piccolo un angolino arredato con un televisore su cui scorrevano ininterrottamente sequenze di intermezzo generate in tempo reale dall'hardware Sony. Per i marciapiedi di Akihabara, dove regolarmente i negozianti allestiscono postazioni dimostrative dei videogiochi più importanti di prossima uscita, di **The Bouncer** non s'è mai visto nulla di giocabile fino al giorno della sua commercializzazione. Perché tanto mistero? Chiunque abbia comprato **The Bouncer** già conosce il triste responso.

La modalità di gioco principale, lo Story Mode, ha inizio con l'arcinoto rapimento della giovane Dominique. Le forze speciali della Mikado Corporation irrompono nel bar Fate dando il via all'esperienza ludica vera e propria. Il giocatore è prima invitato a scegliere fra Kou, Sion e Volt l'identità digitale con cui intende affrontare il combattimento, quindi parte l'azzuffata. Subito la grafica sconvolge. Difficile trattenere l'entusiasmo nel vedere l'hardware Sony tener fede alle proprie promesse in maniera tanto manifesta. Uno schermo invaso da almeno 6 combattenti poligonali, modellati con assoluta competenza ed animati con la sapienza che contraddistingue DreamFactory, lascia quasi indifferenti tanto è disarmante l'agilità con cui il motore grafico gestisce il tutto a 60fps costanti. Dettagli come il ciondolio degli ornamenti, lo sventolio del vestiario, uniti ad effetti di luce di rara bellezza e alla realistica proiezione delle ombre, quasi passano in secondo piano. La particolare abilità di PlayStation2 di alterare la messa a fuoco viene sfruttata allo spasimo in ogni secondo di **The Bouncer**. Tanto negli intermezzi in real time, quanto nelle fasi di combattimento vero e proprio, l'illusione della profondità di campo è resa in maniera altamente persuasiva. Una sottile velo sfocante (unito ad un pizzico di motion blur), inoltre, lima le spigolature alla maniera di **Driving Emotion Type-S**, sebbene con risultati decisamente migliori e meno "onirici" (una curiosità: in un caso – vedi sequenza nel giardino di Mikado – l'effetto sfocatura è del tutto assente).

di marcello**cangialosi**

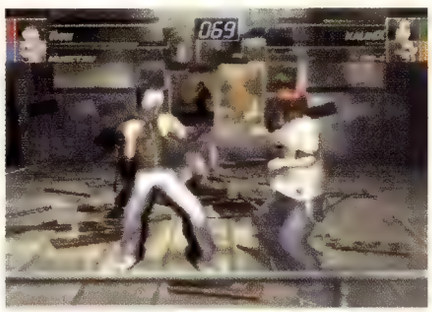


Alcune arene di gioco denunciano un'ampiezza ragguardevole. Nel Versus Mode l'inquadratura si allarga per mantenere tutti i lottatori su schermoPeccato che nello Story Mode la telecamera spesso si focalizzi sul proprio alter-ego (talvolta da angolazioni alquanto discutibili), ignorando tutto il resto.

Lo stupore indotto dalla cosmesi è destinato ad amplificarsi all'inizio del primo giro di cazzotti. Un'efficace implementazione della fisica dinamica sui modelli poligonali dà origine ad animazioni spaccamascella. Tenendo in considerazione il punto di impatto, la potenza e la traiettoria dell'attacco, i corpi reagiscono credibilmente alle percosse come fossero bambolotti snodati sottoposti ai maltrattamenti di un bambino capriccioso. Testa, braccia e gambe, tenute insieme da una sottesa rete scheletrale, frustano il vuoto digitale ad ogni sussulto del busto. Niente è precalcolato. Nulla è motion capture.
Ogni (anim)azione è il frutto di una reazione uguale e contraria ai colpi inferti. Siamo di fronte ad un raro esempio di come la simulazione della fisica dinamica applicata all'animazione scheletrale sia destinata a rivoluzionare i picchiaduro. Da questo punto di vista **The Bouncer** fa scuola. Per altri delude. Stupisce, infatti, l'incomprensibile inibizione della benché minima interazione con i fondali. Sedie, tavoli e frammenti lignei esistono nell'area di gioco proprio per partecipare ai parossismi di fisica dinamica di cui sopra. Ma niente. Il mobilio e tutto il resto rimangono impassibili a qualsiasi sollecitazione. Tutto è come congelato. Ghiacciato dalla discutibile decisione di DreamFactory di disabilitare all'ultimo minuto una così tanto intrigante caratteristica, tra l'altro sfacciatamente ostentata dai trailer pubblicitari mandati in onda in Giappone fino al lancio. Ironicamente, la grande qualità della grafica e il realismo delle animazioni finiscono per aggravare gli effetti di quest'improvvisa omissione.

In ottemperanza alla tradizione DreamFactory, l'interfaccia di controllo assegna ai tasti △, □, ✕ e ○ rispettivamente l'esecuzione dei colpi alti, medi, bassi e volanti. Ma c'è una novità. In base alla pressione esercitata su ciascun tasto, varia la mossa eseguita. Due le alternative: una leggera pressione libera colpi veloci ma deboli, mentre quella più poderosa scatena attacchi possenti, ma dal lento recupero. Il tasto R1 è deputato alla parata, mentre il simmetrico L1 abilita l'esecuzione dei numerosi attacchi speciali acquisibili durante il gioco. Malgrado l'indiscutibile esperienza di DreamFactory, il sistema di combattimento si rivela, purtroppo, insoddisfacente per leggerezza e banalità. La facoltà di estendere il repertorio delle mosse acquisendo i dovuti bouncer point, sebbene intrigante sulla carta, risulta maldestramente implementata nei fatti. Basta tenere pigiato L1 per associare ai quattro tasti d'attacco le nuove mosse acquisite. Le più complesse non richiedono più di due tasti premuti simultaneamente. Le combo, eseguibili esercitando pressioni differenti sul medesimo tasto, non vanno oltre la triplice e non v'è traccia alcuna delle contromosse (uno degli aspetti più graditi dai fan di **Tobal 2**). E ancora. La possibilità di parare gli attacchi lanciati a tutte le altezze con un unico tasto, traduce in pura formalità la suddivisione dei colpi fra alti, medi e bassi. Alla fine della fiera, l'azione bellica si risolve nell'oziosa scelta di una mossa a caso, scevra di qualsiasi ragionamento. Se da un lato i novizi ne apprezzeranno l'intima immediatezza, i puristi non potranno fare a meno di lamentarsene. Di certo si tratta di negligenze teoricamente accettabili in un prodotto che vuole discostarsi dal classico picchiaduro ad incontri, ma anche confrontandolo con quello a scorrimento **The Bouncer** non fa un figurone. L'ammaliante cosmesi non impedisce di lamentare l'impossibilità di armarsi con quanto la scenografia ha da offrire, una negligenza su cui avremmo chiuso un occhio se la promessa interazione passiva con i fondali non fosse stata disattesa.
Sorprende, inoltre, l'esclusione delle prese fra le mosse standard di qualsiasi personaggio. Prima di poter afferrare il nemico per la collottola, è necessario acquisire la mossa del caso a suon di bouncer point. Niente di grave, in teoria. Nella pratica si scoprono prese e lanci implementati senza il benché minimo rispetto degli insegnamenti tramandati da **Streets of Rage** *et similia*. Agganciato il nemico segue il lancio automatico nella direzione opposta. Nessuna facoltà decisionale sulla traiettoria e sulla tempistica. Too bad. Privata della sua valenza strategica, gli effetti della presa si scopriranno ben presto equivalenti a quelli di qualsiasi altra mossa. Idem per il Trinity Attack, un attacco speciale condotto all'unisono dai tre buttafuori, la cui spettacolarità (il motion blur cola letteralmente dallo schermo) è indirettamente proporzionale ai danni inferti su chi la subisce (banalmente assimilabili a quella di qualsiasi altra mossa). Bocciate, infine, le barriere invisibili che precludono la possibilità di scaraventare gli avversari nel vuoto che talvolta circonda l'area di gioco.

Data la natura "affollata" dei combattimenti, l'intelligenza artificiale è stata probabilmente l'ultimo dei problemi preso in considerazione dagli sviluppatori. Di conseguenza risulta anche uno dei meno curati. Sin dalle prime partite è istantanea la sensazione di essere i soli a voler davvero salvare Dominique. Il contributo dei compagni può dirsi trascurabile e di fatto ridisegna completamente la loro funzione, passando dal ruolo di coadiutori attivi a quello di semplici diversivi. Il giocatore, infatti, imparerà presto ad approfittarne per colpire i nemici alle spalle (una tecnica tanto vigliacca quan-



L'inclusione di una modalità di gioco in multiplayer e di un Survival Mode volgono chiaramente alla diluizione dell'esperienza ludica nel tempo, ma la monotonia del gioco principale è soverchiante.

to efficace, soprattutto contro i boss finali) piuttosto che per avere man forte durante gli scontri. Nelle sporadiche occasioni di attività dei compagni, quando pugni e calci altrui volano finalmente all'indirizzo dei nemici, non è raro vederli mandare al tappeto proprio l'avversario a cui il giocatore ha destinato tutte le sue attenzioni, privandolo dei meritati bouncer point. Davvero frustrante.

In qualità di Action/RPG, **The Bouncer** dà grosso peso alla storia narrandone gli eventi con numerosissimi filmati di intermezzo, alcuni in real time (la maggior parte) ed altri in FMV.
Il racconto in sé non stupisce certo per originalità e profondità (sebbene non manchi un gustoso colpo di scena…), ma le sequenze generate in tempo reale stupiscono per l'abbondanza di poligoni messi in ballo, uniti a formare corpi, ambienti, ma soprattutto volti capaci di trasmettere efficacemente differenti stati emotivi. Merito soprattutto dell'indiscutibile talento di DreamFactory nell'abito dell'animazione facciale (già dimostrato in **Tobal 2**), espresso egregiamente grazie alle potenzialità di PS2. Riconsiderando questo aspetto alla luce delle carenze sul piano del gameplay, però, non è difficile notare l'evidenza che le risorse siano state distribuite maldestramente. L'abbondanza di filmati è tale da generare un forte scompenso fra la parte giocata e quella semplicemente vista di **The Bouncer**. Per dirla con una frase ad effetto, l'estrema brevità degli scontri riduce il tempo dell'esperienza giocata al minimo storico lasciando a quella visiva il ruolo di protagonista. Aggravano questa situazione due problemi fondamentali, coesi e votati al medesimo risultato: fare di **The Bouncer** un'esperienza ludica insoddisfacente. Una sgangherata concatenazione di spezzoni in FMV e sequenze in real time appesantisce il lavoro di una routine di caricamento tutt'altro che ottimale, costringendo il lettore a continui accessi al DVD per estrapolare gli spezzoni del caso (variabili a seconda del personaggio prescelto). Seppur brevi (siamo nell'ordine dei 10 sec. al massimo), i caricamenti riescono per tarlare il normale fluire dell'azione con pedanti attese, ossessive al punto da indurci ad odiarle alla stregua degli spot pubblicitari televisivi. Il dramma è che non si può cambiare canale. Il peggio è che le sequenze di intermezzo "occupano" circa il 60% del tempo di gioco (approssimabile ad un'ora e poco più in totale). Giochi e vinci in un attimo, osservi cinque minuti di full motion, attendi il caricamento, quindi parte una sequenza in real time, ancora caricamenti, un'altra sequenza, un altro caricamento, quindi riprendi il controllo, ri-vinci in un attimo, ti ri-spari altri minuti di full motion e caricamenti, e via in loop, fra sbadigli e brevi lampi di gameplay. Una manciata di secondi di combattimento per una manciata di minuti di sequenze di intermezzo non danno un buon esempio di "equilibrio". Data la necessità di giocare **The Bouncer** per ben più di una volta (necessità indotta dalla volontà di portare al massimo le abilità dei personaggi, di sbloccare tutti quelli segreti ed di apprendere tutte le sfaccettature della trama), la proiezione degli intermezzi diventa presto ridondante. Fortunatamente è concesso skippare le sequenze, ma in maniera tanto scomoda da risultare alla lunga un noioso esercizio (in pratica è necessario di volta in volta mettere in pausa e selezionare "skip" dal menu a comparsa). Un ultimo appunto sul sonoro: l'impiego del Dolby Digital 5.1 è limitato alle sole sequenze di intermezzo in FMV (e neanche in tutte per essere sinceri). Quelle in real time e di combattimento vero e proprio fanno affidamento alla classica uscita stereofonica (Pro Logic). Ottimo comunque il parlato campionato (disponibile sia in inglese che in giapponese. Almeno questa promessa è stata mantenuta) sia per la qualità recitativa che per la nitidezza del suono. Idem per gli effetti dei colpi, credibilmente "solidi" e secchi.

Tirando le somme **The Bouncer** delude in quanto figlio di un processo di sviluppo evidentemente travagliato: due anni di lavoro appaiono incomprensibili considerando il risultato. La decisione di Square di non dare mai occasione di testare il sistema di combattimento prima della commercializzazione, unita all'inaspettata inibizione dell'interazione passiva con i fondali ed aggravata da una più generale noncuranza di certi aspetti "collaterali" (uno su tutti: il salvataggio delle opzioni su memory card ignora i settagli relativi alla lingua, costringendo ogni volta ad armeggiare col menu per ristabilire l'audio in inglese), lasciano supporre una chiusura affrettata del pacchetto ludico per approfittare del periodo natalizio e della fame di giochi nuovi che attanaglia l'utenza PS2 (ad oggi **The Bouncer** ha venduto poco più di 300.000 copie in Giappone). Ciò che resta è un prodotto incompleto e "traditore", graficamente eccellente per carità, ma vagamente insipido dal punto di vista ricreativo ed approssimativo in tutto il resto. Da vedere, senz'altro, da giocare un paio di volte, sicuramente, ma alla fine da ascrivere nel triste elenco di giochi PS2 tanto emozionanti sulla carta quanto deludenti nella sostanza.

voto 5 su 10

L'eccellente animazione scheletrale in tempo reale, esalta i combattimenti con una possente iniezione di realismo (sopra). Peccato che la medesima routine non interessi anche gli elementi del fondale (sotto).

BLACK BOX Games

WWW.BLACK-BOX.IT

DISTRIBUZIONE E VENDITA VIDEOGIOCHI ED ACCESSORI

PLAYSTATION PAL (GIOCHI NUOVI) OFFERTE

29.000
- V-RALLY 2
- STREET SKATERS 2
- RALLY MASTERS
- TEST DRIVE 6
- TOCA 2
- COOL BOARDERS 4
- SPACE DEBRIS
- 4x4 WORLD TROPHY
- ROADSTER
- WIPEOUT 3

39.000
- DISCWORLD NOIR
- THEME PARK WORLD
- VANDAL HEARTS 2
- MILLEMIGLIA
- GHOUL PANIC
- DRAGON VALOR
- SUPERBIKE 2000
- F.1 2000 EA

49.000
- KOUDELKA
- STAR TREK INVASION
- WCW BACKSTAGE ASSAULT
- MIKE TYSON BOXING
- TOSHINDEN 4
- FRONT MISSION 3
- TOMB RAIDER IV
- MUPPET MONSTER ADVENTURE
- THIS IS FOOTBALL 2

ACQUISTO MINIMO 2 GIOCHI (SPESE CORRIERE 20.000 CONSEGNA IN 48 ORE)

DREAMCAST PAL (GIOCHI NUOVI) OFFERTE

- POWER STONE 2
- SOUL FIGHTER
- SEGA RALLY
- TOMB RAIDER 4
- SNOW SURFER
- SILVER
- MONACO GP
- READY 2 RUMBLE
- ECCO THE DOLPHIN
- ROADSTER
- EVOLUTION
- TIME STALKERS
- PLASMA SWORD
- SOUTH PARK RALLY
- MDK2
- DRAGONS BLOOD
- RESIDENT EVIL 2
- ZOMBIE REVENGE
- TRICK STYLE
- SWORD OF THE BERSERK

1 GIOCO 59.000 - 2 GIOCHI 95.000 - 3 GIOCHI 120.000

WWW.BLACK-BOX.IT

Dal 15 Gennaio 2001, il sito completamente rinnovato e dedicato alla vendita on-line per PRIVATI E RIVENDITORI

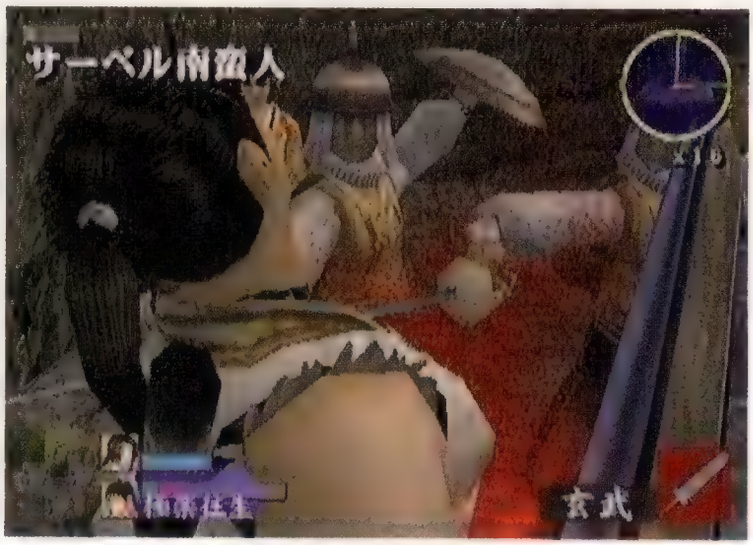
RIVENDITORI!!!

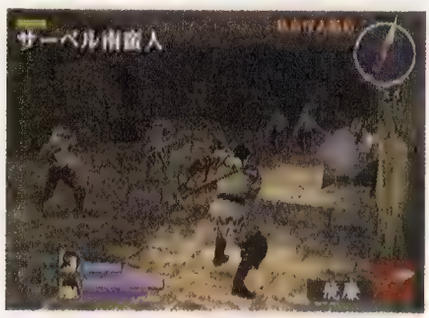
Distribuzione completa di videogiochi di tutte le marche, prodotti esclusivamente Pal. Vastissimo assortimento di software

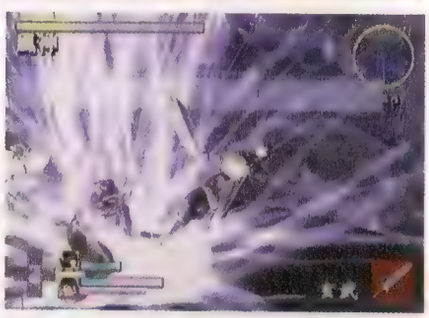
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCE JAPAN EAST** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

7 Blades

Dopo aver sperimentato i risultati, non sempre positivi, delle velleità registiche dimostrate dai creatori di videogiochi in questi ultimi anni, è ora venuto il momento di provare il prodotto delle aspirazioni videoludiche di un regista giapponese...





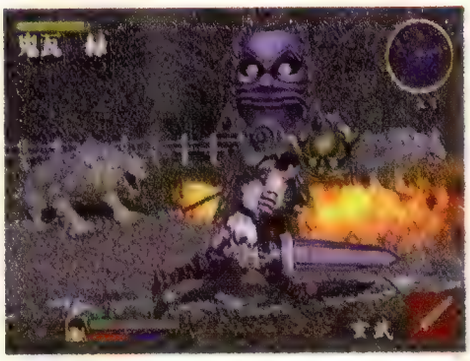


Impiegando la visuale in soggettiva si possono effettuare solo spostamenti laterali.

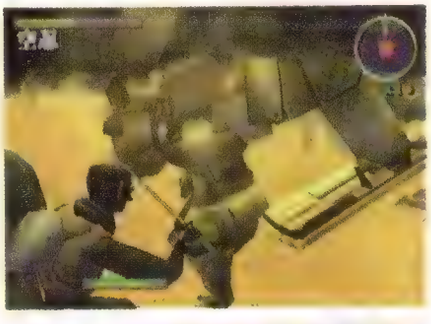
di diego**cortese**

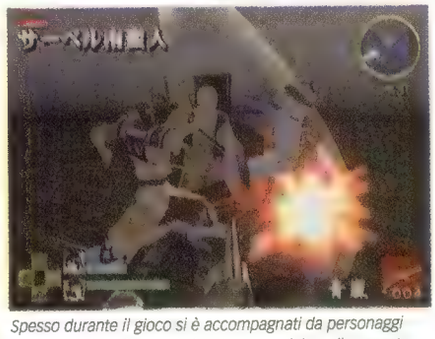
Con l'arricchimento dei contenuti multimediali avvenuto nei videogiochi tramite l'introduzione del supporto ottico, il connubio tra industria videoludica e cinematografica è andato sempre più consolidandosi. Finora però, la collaborazione fra le persone legate al mondo del cinema e le software house si è normalmente limitata a determinati settori della produzione di un videogioco, quali ad esempio la realizzazione di full motion video o di una sceneggiatura. Stavolta Konami ha deciso di andare oltre, offrendo ad un regista la codirezione, insieme al game designer Shinsuke Mukai, di un team di sviluppo di venti persone, con lo scopo di realizzare un gioco d'azione dagli elevati contenuti cinematografici. L'artista in questione è Kaizo Hayashi, noto in Giappone come maestro del genere noir oltre che per la trasposizione cinematografica del manga di Tsukasa Hojo *Occhi di Gatto* (di cui ha curato regia e sceneggiatura). Avendo ottenuto carta bianca circa la scelta del soggetto del gioco, Hayashi ha deciso di ispirarsi ad un suo film dell'1992 intitolato *Jipangu*. **7 Blades** condivide con l'opera storico/fantascientifica sia l'ambientazione che i due protagonisti: lo spadaccino Gokurakumaru e l'esperta di armi da fuoco Yuri. I nostri due eroi vengono incaricati dal governo giapponese di indagare circa una possibile ribellione da parte di un gruppo religioso che risiede nell'isola di Dejima. La scelta di questo luogo come teatro degli avvenimenti non è casuale: all'inizio del '600 Dejima ha rappresentato per un paio d'anni l'unico punto di contatto tra il popolo giapponese ed i commercianti occidentali. Il periodo di collaborazione è stato bruscamente interrotto nel 1637 dopo una rivolta cristiana a cui è seguito l'allontanamento dal Giappone di tutti gli stranieri per più di duecento anni. La naturale suggestività dell'isola, provocata dalla contemporanea presenza di due culture così differenti, è stata amplificata da Hayashi mediante l'inserimento di elementi di carattere fantascientifico e mistico. Una volta arrivati a Dejima, Gokurakumaru e Yuri si trovano ad affrontare ninja equipaggiati di dischi volanti, occidentali dotati dei più bizzarri meccanismi e mostri creati dalla setta religiosa ribelle. L'obiettivo di ogni forza in campo è quello di scoprire l'immenso tesoro nascosto nell'isola legato all'antico popolo degli Yamatai. La rocambolesca avventura vissuta dai due protagonisti è descritta da Hayashi mediante una coinvolgente sceneggiatura dallo stile tipicamente nipponico che alterna momenti comici a scene drammatiche. Il giocatore viene portato ad affezionarsi ai personaggi, complice anche l'accurata caratterizzazione grafica, per poi vedersi bruscamente allontanato da essi mediante scene spesso cruente.

Un susseguirsi incalzante di colpi di scena mantiene incollato il giocatore al joypad, nonostante le numerose lacune che caratterizzano il gioco dal punto di vista del gameplay. L'influenza cinematografica apportata dalla presenza di Hayasi a capo del team di sviluppo ha finito, infatti, per privilegiare eccessivamente l'aspetto narrativo rispetto a quello puramente ludico. Se la trama del gioco appare sin dal principio molto coinvolgente, altrettanto non si può dire della sua struttura: all'inizio combattere contro decine di avversari in ambientazioni discretamente interattive può sembrare divertente, ma presto ci si accorge di quanto lottare sia inutile, se non dannoso, per il completamento della maggior parte dei livelli. Il giocatore è infatti disincentivato all'attacco da più di un elemento di gioco: un fattore decisamente negativo per un action game che teoricamente doveva essere improntato principalmente sul combattimento. Stage in cui l'obiettivo è il semplice raggiungimento di una determinata locazione, la continua rigenerazione dei nemici e la frequente necessità di vigilare sull'incolumità del proprio Support Character, portano a cercare di ridurre al minimo il contatto con gli avversari. Gli unici momenti in cui si deve combattere per progredire nel gioco sono costituiti dai combattimenti contro i boss che, per quanto ingegnosi, soffrono di uno scarso bilanciamento della difficoltà oltre che della tendenza ad adottare un comportamento fastidiosamente truffaldino. Caratteristica quest'ultima che, oltre a frustrare il giocatore, lo costringe ad applicare ripetutamente l'unica strategia che gli permetta di contrastare gli eccessivi svantaggi imposti dagli sviluppatori. Altrettanto poco ricreative le sezioni di gioco a carattere esplorativo, presuntuosamente arricchite da enigmi che raramente richiedono più di un'oncia di materia celebrale. Gli indizi per la risoluzione dei quesiti sono forniti, in maniera unicamente verbale, sia dai dialoghi delle frequenti scene di intermezzo che da frasi pronunciate dai propri compagni quando si è vicini ad essi. Di conseguenza chi volesse affrontare la versione giapponese del gioco sappia che può andare incontro a momenti di disorientamento, per quanto non insuperabili.



I combattimenti all'aperto mettono in luce la bassa reattività degli avversari specializzati nel corpo a corpo durante i combattimenti.





Spesso durante il gioco si è accompagnati da personaggi secondari che offrono al giocatore un minimo di supporto.

Soltanto parziale, in questo senso, è l'aiuto fornito da una freccia che indica la direzione sul piano orizzontale del luogo o dell'oggetto da ricercare. Non facendo distinzioni di altezza, può addirittura risultare più ingannevole che utile.

Una caratteristica interessante di **7 Blades** è la diversificazione dello stile di gioco e della trama a seconda del protagonista che si sceglie d'impersonare. Con Gokurakumaru l'azione è principalmente incentrata sul combattimento a distanza ravvicinata, effettuato impiegando un arsenale di armi bianche che incrementa con il progredire nel gioco (fino ad un massimo di sette). Ogni lama possiede differenti peculiarità (alcune sono da lancio) che la rende più adatta delle altre contro determinati avversari. Gli attacchi disponibili comprendono una combo effettuabile con la spada, alcuni colpi senz'arma utili più per respingere gli avversari che per provocargli danno, una tecnica speciale utilizzabile in ogni momento ed un paio di super colpi asserviti a "barra delle super". Impiegando Yuri, invece, gli scontri si svolgono principalmente dalla lunga distanza e la componente esplorativa è più consistente. Le armi da lei impiegate sono unicamente balistiche e, a parte la pistola, consumano munizioni che devono essere recuperate sul campo di battaglia. Poche le azioni speciali, che si limitato alla possibilità di aggrapparsi ai bordi delle strutture, rotolare al suolo per evitare gli attacchi e sferrare calci.

Con Yuri la visuale in soggettiva assume una maggiore importanza in quanto consente un tiro più preciso con le armi. Sia Gokurakumaru che Yuri sono privi della possibilità di parare, mancanza che risulta incomprensibile dato che questa capacità è stata concessa anche agli avversari più comuni. Il recupero dell'energia vitale perduta ed il potenziamento delle caratteristiche avvengono tramite l'assunzione di cibo, i cui effetti (non sempre positivi e che sortiscono effetti diversi a seconda del personaggio che li ingerisce) vengono scoperti solo dopo il primo utilizzo.

Una volta completato il gioco con uno dei due protagonisti - operazione che richiede circa cinque ore - è possibile selezionare uno stage qualsiasi ed affrontarlo con uno dei comprimari o dei nemici apparsi nella storia. Terminate entrambe le avventure, la rosa dei personaggi disponibili si compone di una quarantina di elementi (solo alcuni di essi però, risultano competitivi). Riguardo all'aspetto tecnico del gioco, il motore grafico sviluppato da KCEJ East tradisce ancora l'inesperienza del team con l'hardware PS2: diversi sono i difetti che lo affliggono, tra cui un ridotto orizzonte visivo negli scenari all'aperto, un non corretto rivelamento della collisione, una serie di evidenti rallentamenti ed una confusa gestione delle visuali. Quest'ultima, in aggiunta ad un'inquadratura troppo ravvicinata, crea non pochi problemi di orientamento durante il combattimento, solo parzialmente risolti dal sistema di puntamento automatico, dai pulsanti dedicati alla correzione manuale della visuale e dal radar. Discreta la qualità dei modelli poligonali, mentre è più spartana la realizzazione dei fondali, forse per la necessità di fornirgli un'adeguata interattività. A causa dell'elevato numero di avversari presenti in certe fasi del gioco, la gestione delle ombre dei personaggi in tempo reale è limitata ad alcuni di essi e solo in determinati momenti. In sua sostituzione viene applicato un anonimo cerchietto scuro che non viene minimamente alterato dalla diffusione della luce nell'area di gioco. Ampia la gamma di effetti visivi impiegati: motion blur, lampi, trasparenze ed effetti particellari. I frequenti full motion che uniscono i vari capitoli in cui si divide il gioco si distinguono per la qualità registica e narrativa evidente frutto della collaborazione di Hayashi. Ad eccezione di un maggiore realismo delle animazioni, di un superiore dettaglio dei modelli poligonali e dell'impiego di effetti speciali, la cosmesi generale delle sequenze di intermezzo non si discosta eccessivamente da quella del gioco, risparmiando l'occhio da spiacevoli discontinuità. Effetti sonori e dialoghi adempiano adeguatamente al proprio compito mentre altrettanto non si può dire dell'accompagnamento musicale, poco ispirato e spesso ripetitivo.

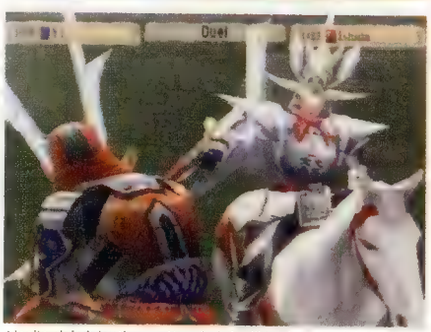
In definitiva **7 Blades** è un titolo che si regge principalmente sul suo trascinante costrutto narrativo e sull'originalità dei propri personaggi: caratteristiche che portano ad attenuare parzialmente i difetti tecnico/strutturali che lo affliggono, rendendolo tutto sommato un gioco apprezzabile, specialmente per gli amanti della cinematografica asiatica di genere fantastico.

voto 6 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ELECTRONIC ARTS** SVILUPPATORE **KOEI** GENERE **STRATEGICO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Kessen

Dopo aver fatto la parte del leone nel lancio di PlayStation2 in terra nipponica, ***Kessen*** è finalmente giunto anche sui nostri lidi: sarà il caso di festeggiare?



L'esito dei violenti e spettacolari duelli tra i generali è fondamentale per il morale delle truppe che assistono allo scontro.

Lo zoom sul campo di battaglia è eseguibile anche quando non ci sono manovre speciali in corso, ma in quest'ultimo caso la spettacolarità delle sequenze è sicuramente maggiore.

di erikpede

Pur essendo famosissimo presso i cultori dei giochi di strategia (con particolare riferimento per quelli residenti in Giappone), il marchio Koei non è certo uno dei più noti nell'attuale panorama mondiale dei videogiochi. La prolifica softco nipponica, d'altra parte, non sembra aver mai mirato troppo in alto limitandosi a costruire una propria nicchia, nell'ambito della quale viene unanimemente riconosciuta come una vera potenza. La nicchia in questione, conquistata da Koei con le serie **Romance of the Three Kingdoms** e **Nobunaga's Ambition**, è quella delle simulazioni strategiche ad ambientazione storica, inquadrabile nel periodo dell'antica Cina imperiale per quanto riguarda il primo franchise e in quello del Giappone feudale per quanto concerne il secondo. Entrambe le serie, cresciute e maturate nel corso degli anni, hanno ormai raggiunto una complessità e una profondità a dir poco incredibili, dalle quali deriva in larga parte la scarsa presa di Koei presso le masse, più propense a cimentarsi con titoli più semplici e immediati. All'alba dell'era PlayStation2, però, Koei ha deciso di cambiare approccio e lo ha fatto passando dagli scontri a turni a quelli in tempo reale, dall'enfasi sull'accuratezza della simulazione allo splendore grafico, dalla guerra su grande scala alla singola campagna e dalla gestione totale a quella prettamente militare: il risultato di tale variazione di rotta è chiaramente **Kessen**, ovvero il gioco di strategia più accessibile e spettacolare degli ultimi anni.

La parola giapponese che dà il nome al gioco può essere tradotta con l'espressione "battaglia decisiva" e si riferisce al grande scontro riprodotto da Koei all'interno della sua simulazione: **Kessen** è infatti ambientato nel Giappone del sedicesimo e del diciassettesimo secolo e pone il giocatore nel bel mezzo dell'aspra lotta tra Ieyasu Tokugawa e Mitsunari Ishida, intenti ad affrontarsi per il controllo dell'intera nazione. Ai due contendenti corrispondono due diverse campagne, la prima delle quali (l'unica accessibile all'inizio del gioco) è incentrata sulle gesta di Tokugawa e del suo esercito dell'est, votato all'eliminazione dei conservatori e all'unificazione del Giappone. La seconda campagna (da sbloccare con il successo nella prima), invece, ha per protagoniste le forze dell'ovest capitanate da Ishida, determinato a ristabilire il dominio della famiglia Toyotomi della quale egli si è nominato difensore. Il tutto si sviluppa in modo epico e maestoso con l'ausilio di un'atmosfera esaltante e di una storia molto affascinante, narrata con grande maestria durante le sequenze di intermezzo (equamente suddivise tra filmati in FMV e sequenze generate in tempo reale) e impreziosita dalla presenza di un gran numero di comprimari e dalla ricerca della massima fedeltà agli eventi reali, dai quali è comunque concesso di scostarsi in più di un'occasione conseguendo determinati risultati nelle battaglie. Queste ultime sono suddivisibili in tre fasi distinte: le prime due sono dedicate alla pianificazione strategica, mentre la terza coincide con il conflitto vero e proprio. Presi singolarmente, i due stadi iniziali si risolvono nell'analisi delle truppe nemiche (quattro delle quali potranno essere bersagliate con tentativi di corruzione) e nella disposizione delle armate alleate, preceduta dalla scelta dei generali a cui assegnarne il comando e delle formazioni da adottare in battaglia. Da notare la soluzione adottata da Koei per la seconda fase, nella quale ci si trova già di fronte ad una strategia ottimale preparata dalla CPU; inutile dire che apportare variazioni massicce o piccoli cambiamenti dell'ultimo minuto alle tattiche predefinite è il modo migliore per trarre il massimo divertimento da

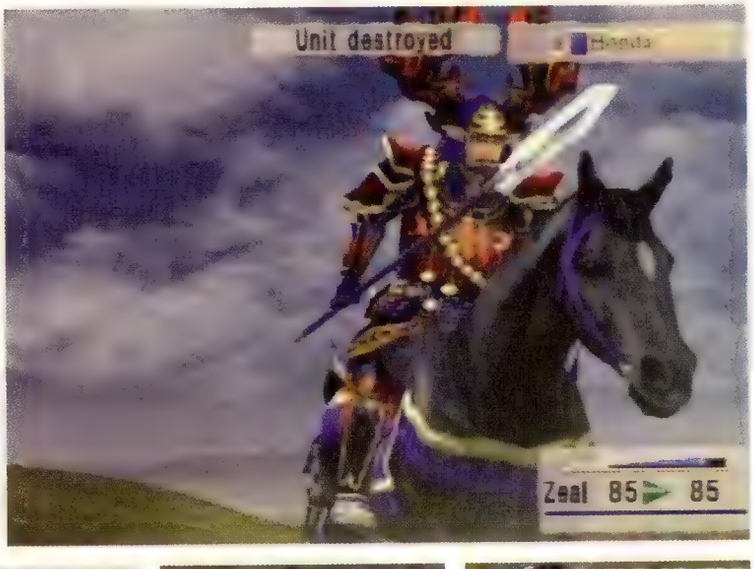
Kessen, ma la possibilità di entrare in guerra senza doversi preoccupare dei piani di battaglia non fa altro che confermare l'importanza che i designer hanno dato all'immediatezza.

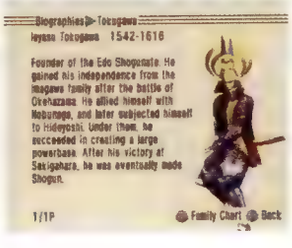
La terza fase, cioè lo scontro armato, è ovviamente l'autentico cuore del gioco: le truppe scendono in campo e spetta al giocatore guidarle durante la schermaglia, seguendone gli spostamenti su una mappa assai pratica e chiara. Gli ordini da impartire alle divisioni sono quelli classici (vale a dire attacco, spostamento e ritirata) e gli eventi da tenere sotto controllo non sono mai troppi, il che permette di prestare attenzione anche ai fattori "extra" inseriti da Koei: il morale e le manovre speciali. Laddove il primo non è certo una novità assoluta (ma questo non ne sminuisce l'importanza, visto e considerato che in **Kessen** 5000 uomini stanchi e demotivati hanno ben poche speranze contro un piccolo plotone di 2000 soldati con il morale alle stelle), le seconde sono state indicate a ragione come uno degli aspetti di maggior interesse del gioco Koei. Le manovre speciali, la cui esecuzione è subordinata al riempimento di un'apposita barra, possono risultare decisive ai fini dell'esito di una battaglia e rappresentano senza alcun dubbio i momenti più spettacolari di **Kessen**: a seconda delle situazioni, dell'equipaggiamento e del livello di abilità raggiunto, infatti, le truppe possono prodursi in travolgenti cariche a cavallo, muri di sbarramento allestiti con le lance, attacchi a lunga gittata con cannoni e baliste, cruenti inseguimenti ai danni dei plotoni nemici ormai sbandati, sequenze di colpi di tamburo atte a risollevare il morale dei soldati, diversi tipi di fuoco di sbarramento (con archibugieri appiedati o a cavallo), duelli tra i generali, assalti portati con archi e frecce e incursioni solitarie degli ufficiali. Le stesse manovre sono concesse agli eserciti controllati dalla CPU che, pur senza brillare per cattiveria e genialità, si comportano degnamente e cercano costantemente di mettere i bastoni tra le ruote al giocatore; di qui deriva un'ottima rappresentazione dei ritmi e delle difficoltà di una vera battaglia, da tenere in seria considerazione al momento di impartire gli ordini alle varie divisioni (una ritirata, ad esempio, non potrà essere portata a termine se gli uomini verranno circondati, e si concluderà inevitabilmente con l'annientamento della squadra). Tornando per un attimo alle manovre speciali, comunque, bisogna spiegare il perché della loro elevata spettacolarità, facilmente riconducibile alla splendida grafica realizzata dagli esperti assoldati da Koei. Nonostante una certa rigidità nelle animazioni, le decine di uomini che si agitano sui campi di battaglia di **Kessen** non possono fare a meno di stupire per la precisione della modellazione e il livello di dettaglio: le armature dei veri combattenti del Giappone feudale non erano certo così frivole, ma le elaborate lavorazioni che caratterizzano i fantasiosi paramenti degli eroi del gioco lasciano davvero a bocca aperta e fanno il paio con i tipici atteggiamenti "esagerati" in stile nipponico, le ottime animazioni facciali e la varietà delle truppe, tra cui è possibile annoverare lancieri, fucilieri, donne ninja e semplici fanti, tutti impegnati a scambiarsi colpi all'interno di una massa impressionante di guerrieri. A questo proposito avrebbero fatto comodo effetti sonori più "possenti" ed efficaci, accompagnati comunque da un eccellente set di temi musicali dal tono rigorosamente epico e da parecchi dialoghi campionati, inspiegabilmente tradotti in lingua inglese (lasciarli in giapponese con i sottotitoli, peraltro presenti, avrebbe avuto più senso).

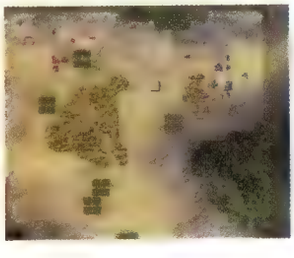
A questo punto la domanda che molti di voi si staranno ponendo è: perché "soltanto" sette? Perché **Kessen**, tutto sommato, ha un solo difetto, la cui gravità non è però trascurabile: a dispetto delle modalità aggiuntive e della discreta rigiocabilità, infatti, il titolo Koei è davvero troppo breve, e questo, alla luce dei prezzi del software per PlayStation2, non è affatto positivo. Il valore effettivo di **Kessen**, in altre parole, è senz'altro superiore alla valutazione numerica espressa (che rimane ad ogni buon conto di tutto rispetto), ma purtroppo si scontra con quelle che sono state le scelte operate dai designer in quanto a longevità. Ciononostante, **Kessen** rimane un titolo quasi imperdibile per gli appassionati dei giochi di strategia e del periodo storico preso in esame da Koei, nonché un'ottima introduzione al genere per i neofiti. Ora non ci resta che aspettare il già annunciato **Kessen II**, magari sperando che duri un po' più a lungo di questa prima edizione...

voto 7 su 10

L'efficacia degli attacchi portati dai fucilieri aumenta con il passare del tempo e dipende anche dall'eventuale disponibilità di cavalli.



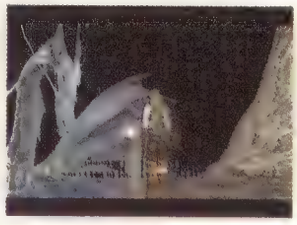




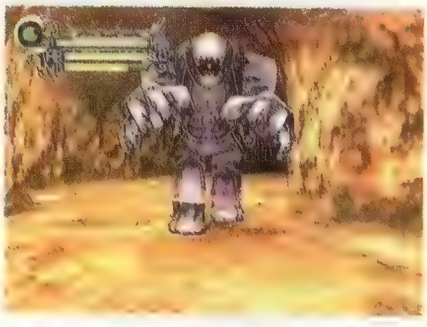
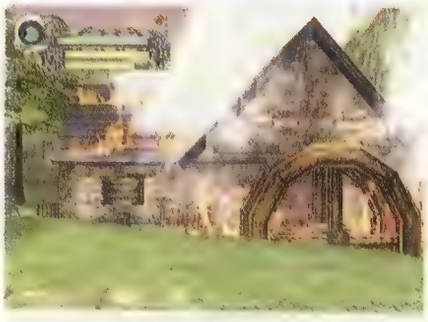
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **CRAVE** SVILUPPATORE **FROM SOFTWARE** GENERE **RPG** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Eternal Ring

Uno dei primi giochi di ruolo giapponesi per PS2 si presenta al pubblico occidentale doppiato (in inglese) di tutto punto. L'impressione è che ci sia ancora parecchia strada da fare...



Sfruttando una gemma dell'elemento Aria si può creare l'attacco "Turbulence", che vedete ritratto nella foto.

Uno dei draghi che veglia sull'Isola del Non Ritorno. Per fortuna sta dormendo...

Chissà che faccia ha fatto Cain Morgan quando gli hanno comunicato che doveva recarsi sull'Isola del Non Ritorno. Tanto per non mettergli ancora più paura, il papi l'ha fatto sbarcare ricordandogli che è dominata da otto draghi, dopodiché è stato ridotto a un mucchietto di cenere da uno di questi, come si vede nell'intro. Cose che capitano, in un gioco di ruolo. Per la precisione, si tratta di un prodotto di derivazione giapponese, concepito dalla casa che ha creato la saga di **King's Field**, uno di quei franchise che possono essere apprezzati in pieno soltanto da poche persone (molte delle quali con gli occhi a mandorla). **Eternal Ring** tradisce palesemente l'influenza di quest'ultimo: difatti ha alcune caratteristiche tipiche degli RPG nippoidi più conservatori, tipo l'esasperata esplorazione e l'enfasi sull'acquisizione di esperienza. Tra i primi titoli a uscire per PS2 nei giorni della *premiere* giapponese, anche nell'incarnazione europea **Eternal Ring** non è cambiato granché. Gli sforzi di Crave si sono concentrati sul doppiaggio (stiamo parlando però di lingua inglese) che, a mio modo di vedere, sono sempre apprezzabili. Ricordiamoci che ancora oggi alcune case (vuoi anche per i costi) rinunciano al parlato perché di una prolissità superiore al testo scritto (vedi **Eternal Arcadia** per Dreamcast, kolossal senza dialoghi parlati). Beh, in **Eternal Ring** c'è testo e recitazione e ogni battuta di due/tre righe è tranquillamente skippabile.

Se lo sforzo di localizzazione è sicuramente da sottolineare, nulla è stato fatto invece per rendere più presentabile il gioco manomettendo in qualche modo il motore originario. L'aspetto è chiaramente quello di un gioco PS2 di prima generazione: lo testimonia particolarmente il paesaggio, sempre avvolto da una furba foschia o infestato dalle tenebre. Ricorda un po' gli esordi del Nintendo 64, una frase che può fare solo paura a un neo-possessore di PS2. Ammorbidiamo: diciamo che ricorda un po' gli esordi di qualsiasi cosa. Ha il tipico aspetto precario che fa intravedere le migliorie... della versione successiva. La vera particolarità di **Eternal Ring** rimane comunque il sistema di gestione degli anelli. Praticamente, il giocatore può indossare sino a dieci anelli che racchiudono diversi poteri a seconda della gemma che vi è incastonata. Durante il gioco si trovano gemme di sei tipi corrispondenti agli elementi Terra, Aria, Fuoco, Acqua, Luce, Buio. Ognuno di questi consta di cinque livelli. Una volta arrivati al cospetto di una specie di santone fluttuante, si possono combinare sino a sei gemme elementari per creare quella da applicare a un anello. Le combinazioni sono veramente innumerevoli ed è divertente cercare di intuire quale possa essere l'effetto della fusione tra gemme di generi differenti. I mix sono talmente diversificati che c'è una schermata apposita in cui viene esposta la marea di poteri ottenuti, manco fosse un gioco dei Pokémon. Nel processo di fusione delle gemme potrete ottenere tre tipi di anelli: Attack Rings, Summon Rings e Attribute Rings. I primi, ovviamente, sono offensivi (palle di fuoco, tempeste di ghiaccio, raffiche di fulmini), i secondi magici (curativi, inibitori dei poteri nemici etc.) e i terzi possono richiamare altri attacchi speciali.

Quello degli anelli, purtroppo, è l'unico aspetto pregnante del gioco. Per il resto, come già detto in principio di recensione, c'è molta esplorazione da fare in scenari parecchio vasti (su questo non si discute), ma con locazioni molto somiglianti tra loro senza un minimo sistema di mappatura. Un senso di disorientamento potrebbe cogliervi in svariati frangenti del gioco. La grafica propone scenari con una dose non eccelsa di dettagli (per non dire monotoni), mentre i particolari dei nemici sono già più apprezzabili. Quando incontrerete i draghi non potrete fare a meno di ammirarli.

Nel complesso, siamo di fronte a un titolo "sperimentale", nel senso che è uno dei primi esercizi di programmazione su PS2 e si vede subito (non che From Software sia nota per le sue superiori doti nel campo...), e contemporaneamente classico, vista la struttura tipicamente esplorativa/evoluzionista comune a parecchi RPG giapponesi. Niente di particolarmente orrido, anche se non esprime acuti. Diciamo che con qualche cognizione in più, il prossimo titolo di From Software potrebbe essere addirittura bello...

voto **6 su 10**

di paolo**cardillo**

World Destruction League: Thunder Tanks

Trip Hawkins e gli altri guerrafondai di 3DO iniziano la propria campagna per la conquista del mercato PlayStation2...

La modalità multiplayer è piuttosto divertente sulla breve distanza, anche se non è semplice avere una visione d'insieme su cosa stia accadendo sul terreno di gioco...

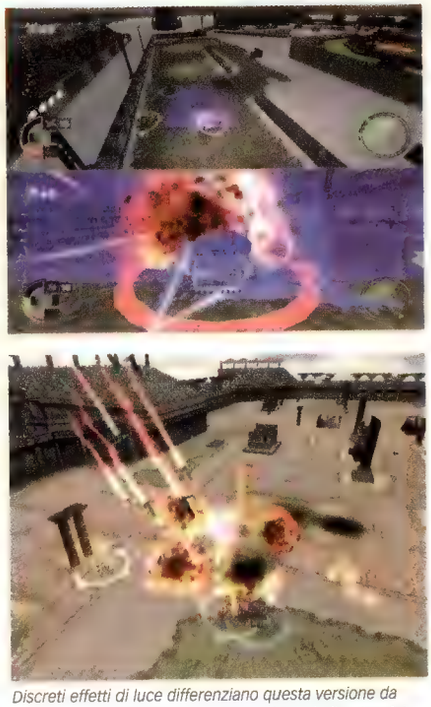
Se, dopo aver letto "voto: 4 su 10", non avete saltato a pié pari la recensione di **World Destruction League: Thunder Tanks** per PSone sull'ultimo numero di **Super Console**, conoscerete già le premesse del titolo 3DO, approdato ora, senza subire troppe modifiche, su PlayStation2. Il gioco, seguito di **Battle Tanks Global Assault**, vede l'utente ai comandi di un carro armato, impegnato a distruggere qualsiasi cosa gli passi davanti gli occhi anelando in questo modo al titolo di Campione della WDL, lega sportiva ultraviolenta ideata da un network televisivo del futuro, bla bla bla...

I game designer americani sono dei maestri nell'inventarsi simili nefandezze per i propri titoli: peccato che la medesima attenzione non venga riposta per il "cuore" del gioco. Appare infatti evidente sin dalle prime battute quanto poco sia cambiato in **Thunder Tanks** nel passaggio ad un sistema dall'hardware superiore. Il gioco in singolo soffre ancora una volta di un'eccessiva monotonia, a cui l'inclusione di modalità poco originali come Capture the Flag e Deathmatch giova ben poco: la causa della scarsa longevità è da ricercarsi principalmente nella ridotta varietà delle ambientazioni di gioco e nella non proprio eccelsa (per usare un eufemismo) intelligenza artificiale dei carri armati controllati dalla CPU. **World Destruction League: Thunder Tanks** guadagna qualche punto, come prevedibile, nella modalità multigiocatore: la versione PS2 prevede la possibilità di giocare fino in quattro contemporaneamente tramite doppio split-screen, e sebbene le ridotte dimensioni dell'area di gioco impediscano a volte di tenere d'occhio la situazione nel migliore dei modi, la semplicità strutturale e la natura distruttiva del titolo ne fanno un passatempo "di gruppo" più che adeguato. Sfortunatamente pigliarsi a cannonate senza la minima strategia all'interno di scenari poco ispirati, ha un appeal alquanto limitato e il mediocre sistema di controllo non migliora certo le cose.

Anche per quanto riguarda l'aspetto tecnico, gli sviluppatori di 3DO meritano più di una tirata d'orecchie: i livelli sono poveri di dettagli, nonché caratterizzati da texture di bassa qualità, e i pochi particolari in grado di differenziare **World Destruction League: Thunder Tanks** per PS2 dalla sua controparte "minore" riguardano qualche effetto di luce (ormai standard) ed esplosioni abbastanza credibili. Sotto standard il sonoro, con campionamenti di bassa qualità e una serie di effetti non troppo ispirati.

Nel complesso si può dire che i programmatori di 3DO non abbiano mirato particolarmente in alto con questo titolo, cercando di realizzare un gioco dalla struttura pesantemente arcade e in grado di sfruttare la popolarità raggiunta negli Stati Uniti da altri prodotti "militari" della casa di Hawkins (e deve ancora arrivare su PS2 l'ondata di titoli della serie **Army Men**). Il risultato è uno sparatutto che sulle prime battute può anche divertire, complice il fatto che è possibile distruggere svariati elementi del fondale come palazzi e veicoli vari, ma esaurite in fretta le (scarse) potenzialità delle modalità in singolo, non rimane che affidarsi al multiplay e anche lì i problemi non tardano ad arrivare. Un titolo poco innovativo e che verrà probabilmente ignorato dalla stragrande maggioranza dei possessori di PS2 PAL: se 3DO non riuscirà ad aggiungere un minimo di profondità ai propri progetti difficilmente potrà vendere oltre i confini degli States...

voto 5 su 10



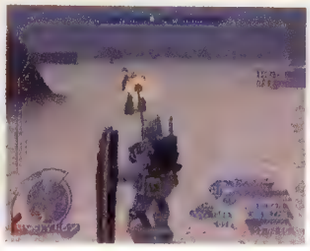
Discreti effetti di luce differenziano questa versione da quella per PSone: un po' poco considerando il potenziale di PlayStation2.

di matteotenca

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **BANDAI** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Mobile Suit Gundam

La serie che ha dato inizio all'infinita saga di **Mobile Suit Gundam** è per l'ennesima volta fonte d'ispirazione per un videogioco. Considerate le potenzialità di PS2 sarà riuscita Bandai a coniugare la fedeltà all'opera originale con un effettivo valore ricreativo?



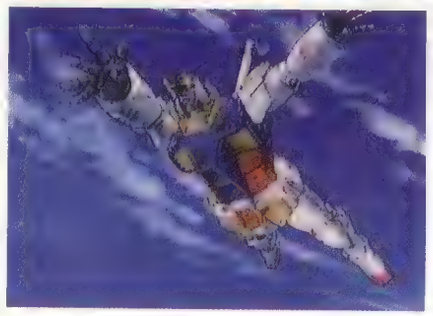
Hyper Hammer, Hyper Bazoka e Beam Rifle non possono essere equipaggiati contemporaneamente, ma vanno selezionati prima della missione.

di diego**cortese**

Mobile Suit Gundam è la serie animata giapponese che detiene il primato in quanto a numero di trasposizioni videoludiche: sin dalla prima metà degli anni '80, gli appassionati del mobile suit bianco si sono visti bombardare di giochi di ogni tipo, dagli sparatutto alle simulazioni strategiche. Titoli che per la maggior parte dei casi avevano una valenza più collezionistica che ludica, come del resto accade frequentemente con i tie-in di origine sia nipponica che occidentale. Sfortunatamente anche **Mobile Suit Gundam** per PS2 non sfugge a questa regola, alternando nella mente dell'appassionato momenti di esaltazione assoluta a fasi di rabbia cieca rivolta ai negligenti game designer Bandai.

Strutturalmente **Mobile Suit Gundam** è stato ideato sulla base dei precedenti **Mobile Suit Z Gundam** e **Char's Counter Attack** per PlayStation, con una maggior enfasi nell'aspetto narrativo e in parte in quello simulativo: abbiamo quindi un action game in terza persona ambientato in campi di battaglia che vedono l'equipaggio della Base Bianca contrapporsi alle forze di Zion, supportati e difesi dal giocatore nei panni di Amuro "Peter" Rei. A differenza dei suddetti titoli per PSone però, riuscire a controllare il mobile suit bianco in questa edizione a 128bit non è per nulla semplice e immediato. Il desiderio degli sviluppatori di riprodurre le medesime sensazioni di guida che si avrebbero nel pilotare un gigante di diciotto metri, li ha portati a ridurre sensibilmente la velocità di movimento e di reazione del mech. Ne conseguono un sistema di controllo e un tempo di risposta ai comandi piuttosto sgradevoli, che costituiscono le prime fonti di rabbia del giocatore; sentimento alimentato anche da una configurazione dei controlli poco funzionale che richiede diverso tempo prima di poter essere assimilata. In particolar modo risulta estremamente scomoda la gestione dello stick analogico di destra, asservito al controllo manuale del puntamento delle armi. La risposta al movimento dello stick avviene quando questo ha compiuto almeno un terzo della propria corsa, impedendo così un brandeggio preciso del proprio arsenale. Il difetto costringe il giocatore ad affidarsi principalmente al sistema di puntamento automatico, sebbene inadatto in più di un'occasione. L'impossibilità di scorrere tramite un pulsante i vari nemici presenti di fronte al proprio mezzo, inibisce il suo impiego nei combattimenti contro bersagli multipli. La tendenza del mirino a posizionarsi esattamente sopra il mezzo nemico, non considerando la sua velocità e il tempo di arrivo dei colpi, annulla l'efficacia dell'automatismo anche contro i bersagli estremamente veloci, soprattutto se in volo. Infine, lo sganciamento del bersaglio non appena fuori dalla visuale del proprio mech ostacola i combattimenti a distanza ravvicinata. A questi macroscopici difetti sono affiancati diversi piccoli problemi che contribuiscono ad accrescere la sensazione di fastidio che si prova pilotando il proprio mech. Tra questi segnaliamo l'impossibilità di sparare con lo scudo alzato, di cambiare la propria arma durante uno scatto coadiuvato dai propulsori e la lentezza con cui il mobile suit passa dal movimento normale a quello laterale. Non tutte le caratteristiche del sistema di controllo sono da considerare però negative. La concentrazione delle funzioni delle armi sul tasto ● o R3, con l'eccezione del Vulcan che richiede anche la pressione di **R2**, ne agevola l'utilizzo. I vernier consentono di volare decisamente più in altro rispetto ai precedenti giochi di Gundam, facilitando il combattimento aereo e in parte compensando la lentezza del mech. Infine, mediante la Beam Saber si possono eseguire diversi colpi speciali che ne aumentano la flessibilità d'impiego. Vantaggi che comunque non compensano la generale scomodità del sistema di controllo, alla quale nemmeno la pratica riesce a porre completamente rimedio.

Come per il sistema di controllo, anche la struttura delle missioni presenta diversi elementi di matrice simulativa. I compiti a cui è tenuto a rispondere Amuro Rei non si limitano alla distruzione dei mech nemici, ma si estendono all'eliminazione di determinati obiettivi terrestri e alla protezione di mezzi e strutture della federazione. In supporto al Gundam vi sono spesso altri mezzi quali Core Booster, Guntank e Guncannon. A questi è possibile assegnare l'attacco di determinati bersagli, fornendovi un supporto di fuoco finché le loro condizioni fisiche lo consentono. Oltre ai Mobile Suit è possibile incontrare svariati mezzi,



La trama, ricavata miscelando eventi della serie TV con quelli dei film, è descritta per mezzo di FMV, immagini statiche ed animazioni in tempo reale.

Nei Tactics Battle Mode sono inclusi alcuni Mobile Suit provenienti da altre serie che condividono la medesima ambientazione di quella originale.

alcuni dei quali raramente inclusi nei giochi di Gundam, che contribuiscono a ravvivare il campo di battaglia. Le dimensioni delle arene di gioco variano a seconda delle missioni, spaziando da molto piccole a discretamente ampie. Incostante anche la varietà morfologica delle ambientazioni, che vedono un'alternarsi di semplici spianate con aree collinari ricche di vegetazione o città costellate di edifici. L'assortimento degli elementi presenti sul fondale non è molto elevato, ma la possibilità di distruggerli sia calpestandoli che colpendoli con le armi incrementa la spettacolarità e la tragicità dell'azione di gioco. Stranamente Bandai ha deciso di ambientare tutte le battaglie sulla terraferma, escludendo i combattimenti nello spazio. La scelta è riconducibile al fatto che le nove missioni dello Story Mode coprono soltanto i primi trenta episodi della serie televisiva (fino alla partenza della Base Bianca da Jabrow); per le battaglie spaziali bisognerà quindi attendere il sequel, basato sulla restante parte della storia originale. Completare lo Story Mode non richiede uno sforzo eccessivamente elevato, anche a causa di un'intelligenza artificiale degli avversari assai poco raffinata: non capita di rado di compiangerne l'impassibilità dopo un attacco dalla distanza o deriderne la tendenza ad incastrarsi in strutture del fondale. Ben più impegnativa ed interessante è la modalità Tactics Battle, che si rende disponibile dopo aver completato lo Story Mode: tramite essa è possibile partecipare a tre differenti missioni, dalle ambientazioni più vaste e ricche di dettaglio rispetto alla modalità principale, impiegando una ventina di Mobile Suit differenti, sia federali che zioniani. A seconda del mezzo selezionato, variano il numero ed i modelli dei mobile suit da affrontare; gli obiettivi, invece, rimangono sempre invariati. La difficoltà di superare talune missioni impiegando mech scarsamente competitivi e il desiderio di collezionare quanti più mobile suit possibile, rende il Tactics Battle molto più longevo rispetto allo Story Mode. Caratteristica che giova sensibilmente alla curva d'interesse del gioco, altrimenti ridotta a poche ore.

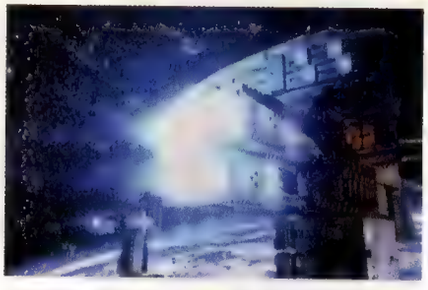
Dal punto di vista tecnico appare chiaro che tutti gli sforzi degli sviluppatori Bandai siano stati tesi ad offrire motivi di esaltazione all'appassionato della serie di Gundam, piuttosto che un prodotto dalle elevate caratteristiche ludiche. Le numerosissime sequenze animate, realizzate per l'occasione, occupano più della metà del DVD-Rom (2.7 giga per la precisione): quelle presenti all'interno dello Story Mode costituiscono fedeli riproduzioni, in parte ridisegnate in chiave moderna, delle scene più importanti della serie animata. Il resto delle animazioni, una parte delle quali realizzata in computer grafica, è inedito anche nel soggetto. La medesima cura è stata riposta anche nella realizzazione del sonoro che vede l'impiego di effetti, doppiatori e accompagnamento musicale impiegati nella serie animata e nei film (con l'eccezione del Tactics Battle per cui si è riciclata la colonna sonora di **Rise From The Ashes** per Dreamcast). L'impegno degli sviluppatori nella realizzazione degli elementi di contorno non ha giovato alla grafica del gioco che risulta qualitativamente incostante. I mech sono stati ricreati studiandone in dettaglio i particolari in modo da riprodurli fedelmente. In particolare colpiscono le animazioni delle articolazioni, specie quelle inferiori, che permettono al mech di rimanere sempre perfettamente a contatto con il suolo su ogni tipo di terreno. Esplosioni e fuoco delle armi sono degnamente rappresentati da un'abbondanza di effetti particellari, trasparenze e giochi di luce. Meno esaltante la costruzione dei campi di battaglia, ai cui difetti - già enumerati in precedenza - bisogna aggiungere la costante foschia che avvolge l'orizzonte visivo. Questo non impedisce però al motore grafico di subire vistosi rallentamenti quando deve gestire un numero elevato di poligoni ed effetti speciali. In definitiva **Mobile Suit Gundam** per PS2 costituisce l'ennesimo titolo per soli fan della serie animata. La ridotta longevità, minata dallo scomodo sistema di controllo e dalla scarsa durata dello Story Mode (la cui difficoltà non è neppure regolabile), lo porta a trasformarsi da un videogioco gioco a un semplice oggetto da collezione in un tempo troppo breve per poter interessare l'utenza comune. Una speculazione videoludica a puntate consigliabile esclusivamente a un fanatico di Gundam…

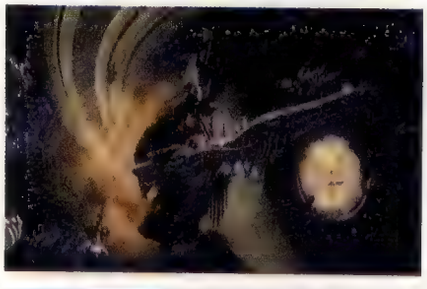
voto 5 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **GAME ARTS** SVILUPPATORE **TREASURE** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Silpheed The Lost Planet

Dopo **Radiant Silvergun** e **Bangaioh**, la realizzazione di uno sparatutto da parte di Treasure è accolta con gran entusiasmo dai fan di astronavine, boss finali e power up. In special modo se lo shoot'em up in questione è il sequel di uno dei pochi titoli per cui valesse la pena possedere un Mega CD.



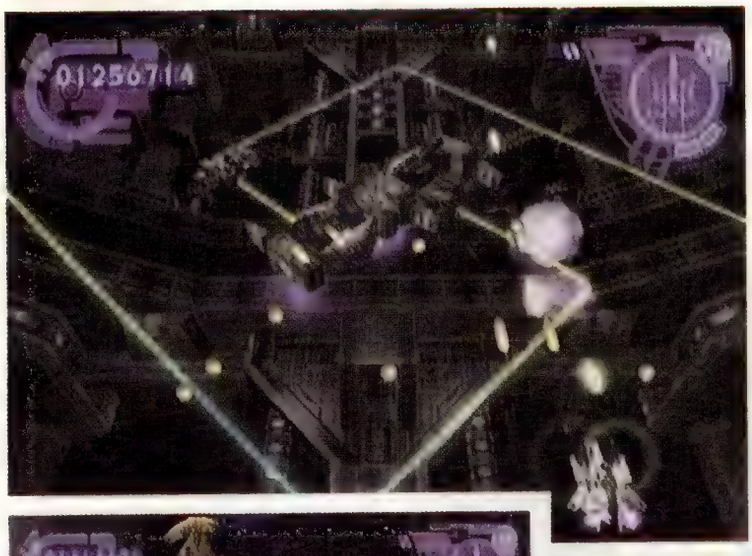


Gli eventi che narrano la trama del gioco sono descritti mediante FMV di ottima fattura.

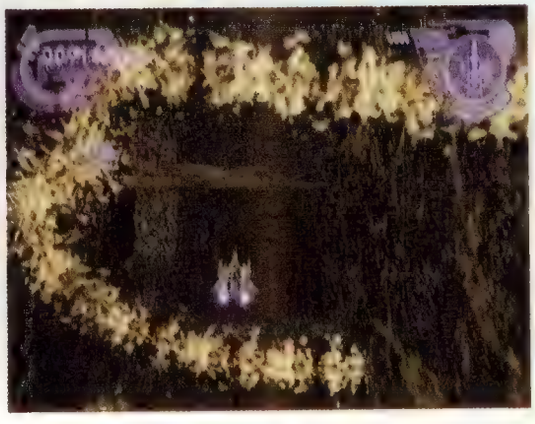
di diego**cortese**

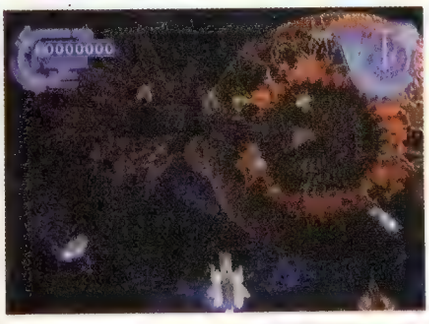
Chiunque possieda un computer MS-DOS da almeno una dozzina di anni, difficilmente può aver dimenticato uno tra i più coinvolgenti sparatutto giapponesi prodotti per PC, **Silpheed**. Realizzato da Sierra, il titolo in questione era la conversione di un popolare shoot'em up sviluppato da Game Arts nel 1986 per il computer nipponico PC-8801: le sue caratteristiche peculiari erano la possibilità di equipaggiare con armi differenti il proprio caccia spaziale e la sostituzione delle classiche astronavi extra con uno scudo protettivo a più strati. Terminati questi ultimi, i colpi ricevuti causavano un progressivo danneggiamento del mezzo, che ne pregiudicava controllo ed armamento fino a distruggerlo totalmente. Per il resto si trattava di un classico sparatutto a scorrimento verticale, con nemici che attaccavano a orde compatte, boss di fine livello e potenziamenti vari. Sfortunatamente i PC della seconda metà degli anni '80 non erano sufficientemente prestanti per "sopportare" uno sparatutto in grado di competere tecnicamente con le proprie controparti arcade. Allo scopo di valorizzare il suo progetto originale, Game Arts decise quindi di sviluppare un remake approfittando delle caratteristiche offerte dal lettore CD per Megadrive. Commercializzato nel 1988, il nuovo **Silpheed** si presentava con una grafica fortemente rinnovata (in special modo nei fondali), tonnellate di campionamenti vocali che simulavano i dialoghi tra i piloti ed una colonna sonora di elevata qualità. A più di dodici anni di distanza, saltando un'intera generazione di console, Game Arts ha deciso di riproporre il medesimo concetto di gioco realizzando un sequel per PS2, ed assegnando lo sviluppo materiale del progetto a Treasure, team molto noto tra gli appassionati di sparatutto per aver realizzato quello che comunemente è riconosciuto come uno dei migliori rappresentanti della categoria: **Radiant Silvergun**.

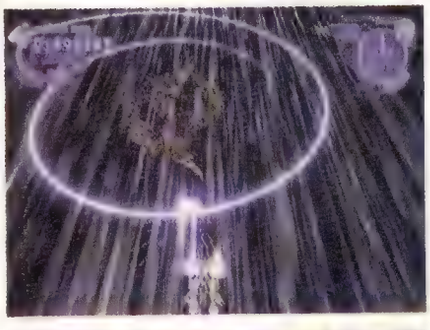
La necessità di seguire le linee-guida dettate da Game Arts con il prequel ha in qualche modo limitato l'impulso creativo di Treasure portando il team a creare uno sparatutto molto simile al proprio predecessore. Si controlla nuovamente un solo modello di SA-77 Silpheed (peraltro non affiancabile da un secondo caccia controllato da un amico), sempre dotato di due attacchi alari ai quali è possibile agganciare differenti armi: queste non vengono recuperate né potenziate attraverso i consueti power-up, ma si ottengono raggiungendo determinati punteggi nel corso di ogni livello. La configurazione delle armi può essere modificata sia all'inizio di ogni stage che durante la fase di rifornimento, occorrente di regola poco prima di imbattersi nei boss finali. La tipologia degli armamenti offerti non è estremamente varia: pochi sono quelli capaci di distinguersi per forma ed efficacia. Risulta quindi ridimensionata la valenza strategica offerta dalla possibilità di configurare liberamente il proprio equipaggiamento che, a parte alcune eccezioni, risulta sempre adeguato alle minacce che si devono affrontare. Se paragonato ai classici sparatutto a scorrimento verticale di scuola nipponica, primo tra tutto **Radiant Silvergun**, **Silpheed The Lost Planet** appare insolitamente facile: una facilità determinata in primo luogo dal sistema difensivo, nuovamente incentrato sull'impiego di una barriera i cui livelli di protezione possono essere regolati nella schermata di opzioni partendo da 5 fino ad arrivare a ben 25. Esauriti tutti i livelli protettivi, basta un colpo per finire all'aldilà. Ciononostante giungere al triste epilogo è cosa rara: dopo ogni livello e poco prima dello scontro con il boss finale, gli scudi difensivi vengono ripristinati più o meno integralmente inibendo una sana dedizione al risparmio delle barriere durante gli scontri a fuoco. E ancora. Una volta perso il proprio caccia vengono concesse infinite possibilità di continuare il gioco seppur ricominciando dall'inizio dello

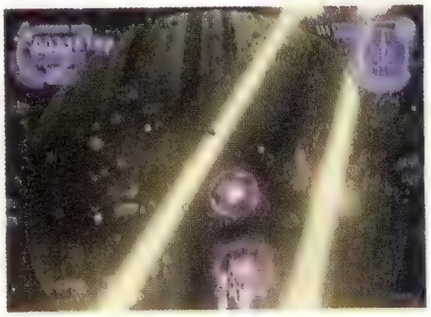


Data la latitanza di power-up, il volume di fuoco del proprio mezzo rimane costante fino alla termine del gioco.









La configurazione delle armi è concessa all'inizio di ogni livello e durante la fase di rifornimento.

stage. Evitare gli attacchi nemici non richiede movimenti precisi e cambi di direzione repentini; spesso è sufficiente muoversi semplicemente in orizzontale. Quando il caccia è in virata, inoltre, la ridotta estensione dell'area di rilevamento della collisione dovuta all'inclinazione del mezzo permette di superare gli attacchi con maggior facilità; la possibilità di intercettare con i propri colpi una parte dei proiettili nemici rende ancora più semplice le cose. Come se ciò non bastasse, sia i sub-boss che gli avversari di fine livello si distruggono autonomamente dopo un certo periodo di inattività dell'utente, rendendo virtualmente possibile superare i primi stage senza sparare un solo colpo. Ad aggravare la situazione segnaliamo l'assenza di elementi che sostengano l'interesse nel tempo: una sola astronave a disposizione, la mancanza di una modalità a due giocatori e l'assenza di extra o stage alternativi, annichiliscono il desiderio di riprendere in mano il gioco una volta completato.

Sebbene di breve durata, **Silpheed** si risolve in un'esperienza ludico/visiva di alto livello, grazie alla sapiente progettazione delle ambientazioni e dei meccanismi di gioco. Durante le sue missioni volte a fronteggiare la minaccia di misteriosi entità aliene biomeccaniche, il caccia Silpheed attraversa ambientazioni ricche di dettaglio, i cui elementi frequentemente interagiscono con il giocatore ostacolandone il volo. Dei fondali colpiscono particolarmente le scelte cromatiche e la notevole profondità dell'orizzonte visivo (quest'ultima è apprezzabile in special modo nei combattimenti ambientati nello spazio). L'azione di gioco viene inoltre spettacolarizzata da cambi di prospettiva impiegati per simulare le spericolate evoluzioni compiute dal Silpheed nel proprio viaggio verso il cuore delle forze nemiche. Il tutto è arricchito da un generoso impiego degli effetti di luce e di trasparenza, egregiamente impiegati per rappresentare il fuoco delle armi e le esplosioni.

I mezzi nemici affrontabili in **Silpheed** comprendono sia formazioni di veicoli di ridotte dimensioni che enormi boss dotati di svariati pattern di attacco. La caratterizzazione grafica degli esseri biomeccanici è inquietante quanto spettacolare, in special modo per quanto riguarda i mostri ricavati dalla fusione degli alieni con i mezzi delle forze spaziali terrestri. In linea di massima gli stage tendono a proporre oziosamente la stessa tipologia di nemici, eccezion fatta per la prima metà del terzultimo livello, in cui si è costretti a fronteggiare in sequenza alcuni dei boss precedentemente incontrati. Caratteristica peculiare di **Silpheed**, insolita per uno sparatutto, è l'ampio impiego di FMV in computer grafica atti a descrivere gli eventi occorrenti durante il gioco. Si tratta di sequenze dagli standard qualitativi talmente elevati da inibire l'uso del tasto di skip. Numerosi dialoghi in inglese accrescono la drammaticità degli accadimenti allorquando il centro di comando comunica ai piloti dei Silpheed l'approssimarsi di non meglio identificate minacce. L'unico fattore negativo del comparto cosmetico è costituito dalle improvvise perdite di velocità e fluidità occorrenti durante fasi di gioco anche non particolarmente caotiche. Rallentamenti probabilmente causati da una programmazione affrettata e che pare verranno del tutto eliminati nell'edizione destinata al mercato occidentale.

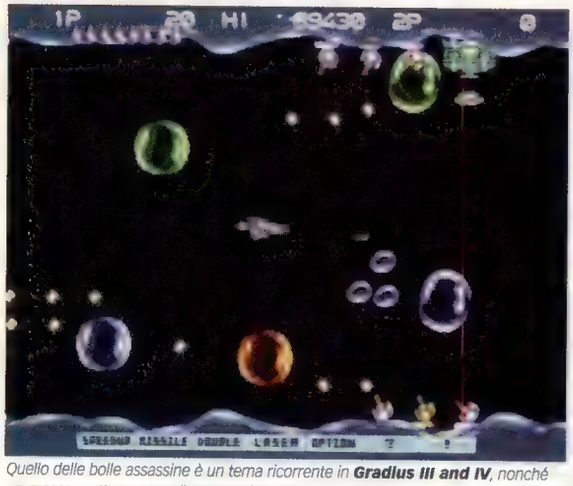
Con la sua ridotta difficoltà e la spettacolarità delle sue componenti audiovisive, **Silpheed The Lost Planet** è un titolo principalmente adatto a chi ama gli sparatutto poligonali, ma allo stesso tempo ritiene troppo caotici ed impegnativi i recenti shoot'em up di scuola giapponese. Siate comunque certi che una volta trascorsa l'ora di gioco necessaria a completarlo, difficilmente lo riprenderete in mano.

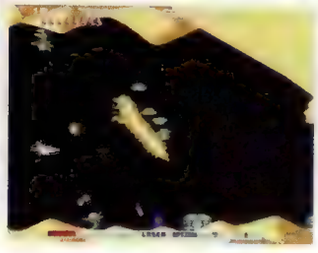
voto 6 su 10

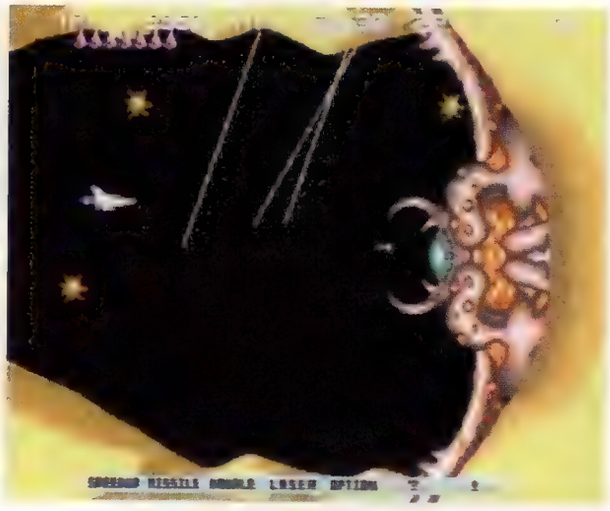
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCE TOKYO** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Gradius III and IV

Bentornati nel cuore degli anni '80, quando i boss di fine livello avevano un solo punto sensibile ai colpi della vostra navetta e la gente si vestiva in modo orribile... esattamente come accade adesso.







*Quello delle bolle assassine è un tema ricorrente in **Gradius III and IV**, nonché un grosso grattacapo per il povero giocatore..*

di erikpede

L'importanza del retrogaming nell'attuale panorama videoludico per console è a dir poco innegabile, tanto che le raccolte di titoli d'annata ormai non si contano più, ma il debutto di questo particolarissimo genere su PlayStation2 in simultanea con il lancio della macchina non era certo un evento prevedibile. La presentazione di una nuova console, d'altra parte, è solitamente accompagnata dalla pubblicazione di prodotti adatti a mettere in mostra le capacità grafiche e sonore dell'hardware, e non dall'uscita di riedizioni di titoli decisamente anziani. Konami, invece, ha deciso di andare controcorrente scegliendo di portare sugli schermi dei neo-utenti PlayStation2 le ultime due edizioni della storica serie **Gradius**, nata nel 1985 e universalmente riconosciuta come "madre naturale" di una discreta quota delle caratteristiche che oggi vengono ritenute fondamentali per ogni shoot'em up rispettabile.

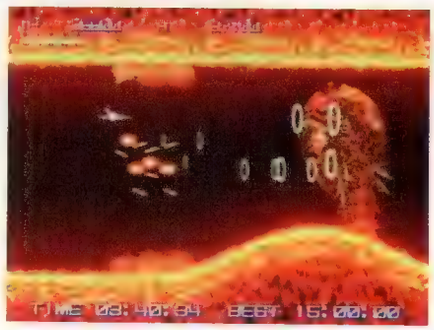
Dopo aver assistito alla spettacolare introduzione (che deve essere costata più della raccolta in sé) ed aver selezionato la terza o la quarta edizione della saga, ciò che ci si trova davanti in ciascuno dei due casi è una riproduzione perfetta dei coin-op originali, con tanto di schermate iniziali (in **Gradius III** ci sono addirittura i controlli eseguiti dalla scheda da sala sulle singole ROM) e sequenze introduttive. Il gameplay, da parte sua, è praticamente identico per entrambi i titoli: alla guida della navetta Vic Viper bisogna difendere il pianeta Gradius dall'attacco degli alieni, volando lungo allucinanti paesaggi a scorrimento prevalentemente orizzontale (sostituito in qualche caso da tipi di scrolling "alternativi"), eliminando i nemici, annientando i boss di fine livello e raccogliendo le capsule di potenziamento. Queste ultime sono alla base di uno degli aspetti migliori della serie, ovvero il sistema di armamento.

I dispositivi caricati sulla nave, in pratica, sono elencati su una lista posta in fondo allo schermo, lungo la quale si muove un cursore che avanza di una posizione per ogni power-up raccolto: quando l'indicatore luminoso raggiunge l'arma desiderata basta premere un apposito pulsante per abilitarla, e quindi riportare il cursore alla posizione di partenza e ricominciare con la raccolta dei potenziamenti. La disposizione delle armi sulla lista può essere selezionata all'inizio della partita da una rosa di quattro possibili soluzioni per **Gradius III** (che vanta tre diverse configurazioni per gli scudi e una comoda modalità di personalizzazione della lista) e da un elenco composto da sei alternative per **Gradius IV**, che mette a disposizione soltanto due tipi di scudi. I power-up, che sono più o meno gli stessi per tutti e due i giochi, sono abbastanza numerose, e annoverano potenziamenti per i motori (essenziali per velocizzare i movimenti dell'altresì lentissima navetta), siluri fotonici aria-terra, cannoni di coda, raggi laser a propagazione circolare, bombe a frammentazione e satelliti semoventi.

Se tutto questo vi "puzza" un po' troppo di vecchio, sappiate che è soprattutto nello spirito che **Gradius III and IV** rispetta in pieno il passato. Ciò equivale ad un livello di difficoltà elevato al punto da essere frustrante (**Gradius III** non ha neanche i crediti per continuare dopo la perdita dell'ultima vita), che scaturisce dall'enfasi posta sulla precisione nel controllo, sulla memorizzazione dei percorsi migliori e sull'abilità nell'esecuzione di manovre di aggiramento degli ostacoli, dei nemici e della pioggia di proiettili. Sono ugualmente "antichi", ma non per questo brutti, la grafica e il sonoro (con **Gradius IV** che comunque appare sufficientemente attuale), mentre sono assai ben fornite le schermate relative alle opzioni, che includono la scelta del livello di difficoltà e del numero delle vite, l'impostazione dei punti necessari per l'ottenimento delle navette aggiuntive, la selezione automatica o manuale dei power-up, la partenza dall'ultimo stage affrontato, l'adeguamento della velocità del gioco, gli scontri in sequenza con i boss finali e le preferenze relative al formato dello schermo, la configurazione dei tasti del joypad e il sound test, terribilmente popolare ai tempi delle macchine a 16 bit.

In bilico tra la semplice operazione commerciale (perché Konami non ha inserito anche i primi due **Gradius**, in particolar modo **Salamander**?) e la manifestazione d'affetto verso un franchise dall'importanza storica incommensurabile, **Gradius III and IV** si conferma come un prodotto destinato unicamente ai veri appassionati che ne trarranno sicuramente ore e ore di (nostalgico) divertimento. Agli altri, per il momento, non resta che sperare in una raccolta dei migliori **Castlevania** o in una collezione dedicata a **Contra**, con la speranza che Konami decida di allestire dei pacchetti più "corposi" in futuro.

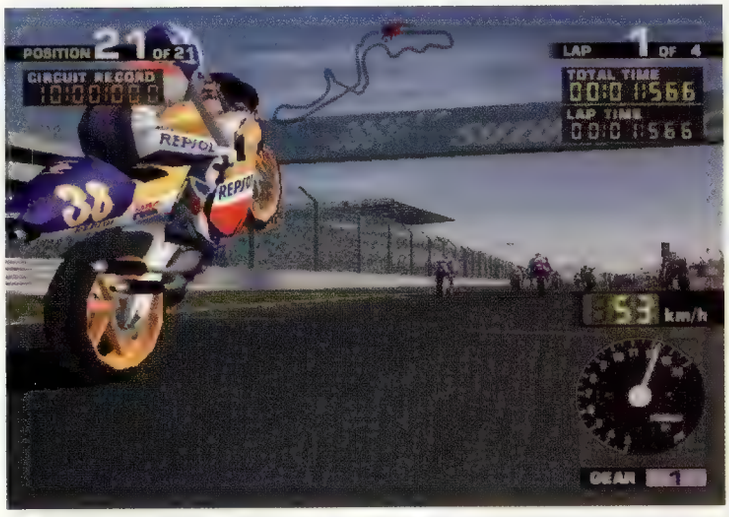
voto 6 su 10



I boss di fine livello, oltre ad essere estremamente fantasiosi, vantano dimensioni di tutto rispetto.

MotoGP

Il gioco è bello, ma del faccione di Biaggi in copertina sinceramente avremmo fatto volentieri a meno...



*I piloti di **MotoGP** sono quelli della classe 500cc di un paio di anni fa e l'assenza di Rossi e Capirossi si fa sentire non poco. Meno male che in compenso c'è Klonoa (!)...*

di simone**crosignani**

Recentemente intervistata da un mensile specializzato nipponico, la dirigenza Namco si è detta estremamente soddisfatta dei risultati di vendita ottenuti con i primi titoli per PlayStation2, ma non ha potuto nascondere un pizzico di disappunto nel constatare il parziale disinteresse del pubblico orientale verso **MotoGP**. La simulazione motociclistica, nonostante i numerosi consensi ottenuti sulle riviste videoludiche giapponesi, non è riuscita a fare breccia nel cuore dei centauri del Sol Levante ed il rischio che il titolo passi parzialmente inosservato anche per le nostre lande è più vivo che mai, complici un mese d'uscita (febbraio) mai troppo florido per il mercato nostrano dei videogiochi e il lancio imminente di titoli che hanno potuto contare su un ben diverso battage pubblicitario. Il brutto è che **MotoGP** meriterebbe sicuramente maggior attenzione visto che, pur non essendo un titolo destinato a brillare per originalità e longevità, si rivela un prodotto godibile e divertente, accompagnato da una realizzazione tecnica all'altezza. I game designer di Namco hanno saputo ampliare la struttura del deludente **GP500**, coin-op da cui è tratto **MotoGP**, e mettere a disposizione dell'utente cinque tracciati (visitabili in un secondo tempo anche in modalità "reverse") da affrontare a rotta di collo, ma senza strafare: sebbene i piloti virtuali compiano evoluzioni spesso improponibili nella realtà, l'uso accorto di acceleratore e freno in occasione di curve e controcurve è essenziale se si vuole evitare di finire con il proprio mezzo fuori pista o, peggio ancora, di incappare in un incidente dagli esiti disastrosi. In altre parole, non è **Superbike 2001** per PC, ma nemmeno una versione a due ruote di **Ridge Racer V**. Le difficoltà aumentano attivando l'opzione "simulazione": in questo caso, pur rimanendo immutata la struttura arcade del gioco - con le moto avversarie posizionate a una distanza quasi prefissata l'una dall'altra - cambia notevolmente il sistema di controllo del proprio bolide, molto più sensibile a sgasate eccessive o a brusche inchiodate (per non parlare del contatto con gli avversari).

La versione PAL di **MotoGP** è sostanzialmente identica alla propria controparte nipponica (alla cui recensione, su **SC**76, vi rimandiamo per un esame più esaustivo del gioco) e, pur non vantando l'opzione 50/60Hz, al momento inspiegabilmente sfruttata solo da case minori, è scevra delle opprimenti bande nere che attanagliavano la versione europea di **RRV** e vanta un frame rate eccellente. L'inserimento dell'anti-aliasing sugli elementi dei fondali avrebbe probabilmente addolcito ulteriormente i replay, uno dei punti di forza del gioco, ma se si esclude una certa spigolosità dei pneumatici delle due ruote, la resa grafica di **MotoGP** è ottima: solo la velocità del gioco e la necessità di non ritardare eccessivamente la frenata per non compromettere la propria gara impediscono di godere dei numerosi dettagli con cui i grafici di Namco hanno arricchito i cinque percorsi. Non particolarmente esaltante invece il sonoro: ad effetti sonori poco più che discreti si affianca un soundtrack inferiore alla media stabilita da Namco stessa: il solo tema dell'introduzione è destinato a rimanervi nelle orecchie anche una volta spenta la console. Considerando l'offerta ridicola degli ultimi anni nel campo dei titoli motociclistici per console, non sembra tanto azzardato affermare che **MotoGP** sia il migliore esemplare del genere dai tempi del mitico e mai-troppo-lodato **Super Hang-On**. Con ogni probabilità una larga fetta dell'utenza PS2 lo ignorerà bellamente, magari dopo averlo provato per un paio di minuti a casa di un amico: un esame più attento del titolo Namco rivelerebbe invece un gioco non esente da difetti, ma dal buon potenziale e in grado di divertire più a lungo di alcuni racing game blasonati.

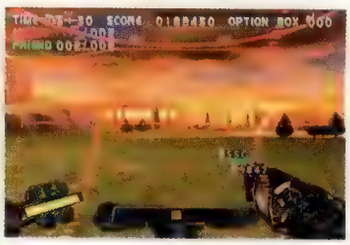
voto 8 su 10

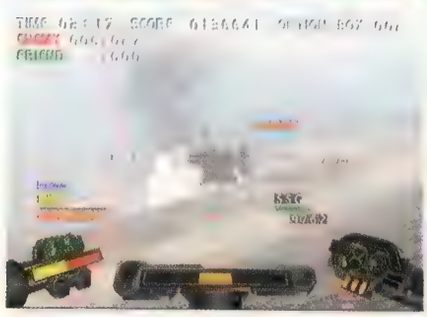
Portando a termine le varie "missioni" della modalità Sfida è possibile sbloccare personaggi/moto/tracciati e una caterva di fotografie dalla dubbia utilità.

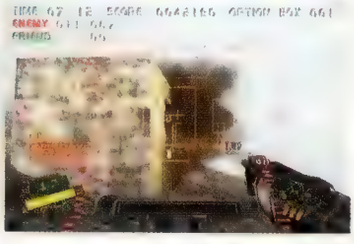
FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **CAPCOM** SVILUPPATORE **GAME ARTS** GENERE **SIMULAZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

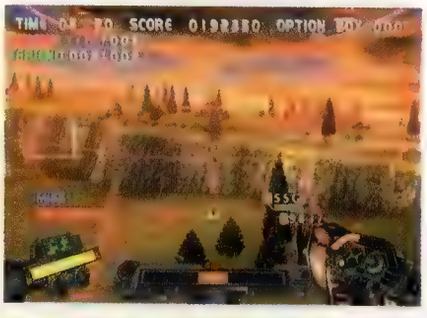
GunGriffon Blaze

"Mah, io oggi ero alla sfilata degli esoscheletri di Versace, dei modelli incredibili!" "Beh, pensa che proprio oggi ho provato un carapace di Armani, mi stava un po' stretto in vita, ma per il resto era veramente bello!"









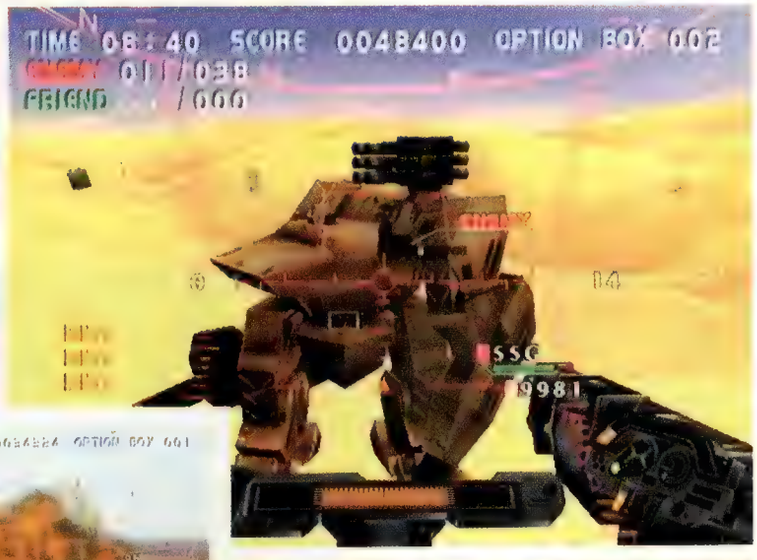
Un agguato a un convoglio di tank. Nascosti tra gli alberi, non vi hanno neanche visti...

di paolo**cardillo**

Mentre nel 2001 stiamo a discutere di inquinamento elettromagnetico, nel 2020 ci prenderemo già a ciclotroni in mezzo alle orecchie, tanto da provocare il solito olocausto nucleare che ci farà rimpiangere... er, i campi magnetici dei microfonini del Grande Fratello: il tutto (come se non fosse una storia già sentita) sarà possibile grazie a degli enormi bipedi alti come un palazzo e armati di ordigni che, con la semplice pressione di un pulsante, raderanno al suolo intere città. Stiamo parlando, naturalmente, dei famigerati "mech". Nel 2020 siamo arrivati al modello HIGH-MACS III nell'ambito della tecnologia AWGS (Armored Walking Gun System).

Nonostante il paesaggio abbia ormai assunto caratteristiche a dir poco sahariane, gli scontri non sono ancora finiti e voi, in qualità di capo della squadra di Mech del 501i Grifoni, siete impegnati in queste devastanti battaglie che hanno la capacità di "scheletrizzare" qualsiasi paesaggio. **GunGriffon Blaze** vi offre la maniera più immediata per partecipare a queste fagiolade belliche del futuro: rispetto ad **Armored Core 2**, l'impostazione è nettamente più amichevole grazie a un buon sistema di controlli. Il mech simulator di From Software, infatti, tagliava fuori l'utilizzo delle due levette analogiche del DualShock2, ripristinando un sistema di controllo tipico di un pad di "vecchia concezione". Non che non ci si potesse abituare, ma quelle due levette sembrano fatte apposta per governare con facilità un veicolo di una certa complessità, e l'immagine del mech in genere ha sempre portato con sé una certa dose di sofisticheria, proprio per quel che riguarda il pilotaggio. Ma **AC2** (anzi, From Software) non ne voleva sapere e adottava un metodo di controllo retrò pur avendo quei due benedetti stick a disposizione. Misteri della vita. E non stiamo parlando di un metodo rivoluzionario, ma semplicemente di quello impiegato in qualsiasi FPS contemporaneo orfano di un mouse (**Unreal Tournament** e **Timesplitters**): una levetta per strafe e avanzamento/retromarcia, l'altra per cambiamento di direzione e inclinazione dello sguardo. Insomma, per chi non l'avesse capito, siamo veramente contenti che Game Arts abbia scelto questo sistema in una simulazione di mech...

Il gioco parte bene, quindi. Le missioni da affrontare sono sei in totale: training a Guam; distruzione di uno Space Shuttle a Cape Canaveral; assalto in massa a una base nemica nel Tibet; protezione di un avamposto in Grecia; salvataggio di profughi in Ucraina; distruzione di una base nemica in Egitto. Prima di "andare al fronte", è tempo di customizzare il proprio robottone: nel carrello della spesa potete piazzare missili a ricerca, shotgun, e tutto il classico repertorio del genere. Nella fase di personalizzazione dobbiamo ammettere che **Armored Core 2** aveva degli spunti splendidi: la necessità di gestire un budget e la possibilità di tatuare l'esoscheletro con delle composizioni grafiche addirittura via mouse USB aggiungeva un tocco manageriale e di libertà artistica notevole. Ma Game Arts, evidentemente, puntava sull'azione e sull'atmosfera, e questo appare chiaro una volta scesi in battaglia. Tanto per cominciare, uno degli imperativi per gli sviluppatori era quello di riprodurre la concitazione degli scontri tra mech tipica degli anime. Ebbene, sappiate che il frame rate in **GunGriffon Blaze** non scende mai sotto la magica soglia dei 60 fps. Per la verità è forse per questo che la grafica del paesaggio ci ha rimesso: lo scenario è a volte desolato ed esaminando con la lente di ingrandimento le texture, non noterete dettagli particolarmente precisi o che riflettano un certo impegno artistico. Ci sono giusto i "tocchi" di



Nessun timore: questo missile vi sorvolerà. Negli scontri a distanza ravvicinata è consigliabile utilizzare semplici raffiche di proiettili.

*Rispetto alla versione giapponese, la grafica di **GunGriffon Blaze** è stata notevolmente migliorata con massicce applicazioni di anti-aliasing.*

rito: il vostro mech travolgerà palazzi, cartelli, barricate innescando classici effetti fumogeni e particellari. Comunque alcuni elementi del paesaggio, come il bellissimo Space Shuttle, sembrano aver subito dei trattamenti di favore, ma sono sempre trattamenti di favore, quindi episodici. Nel complesso grazie ai controlli amichevoli e alla costante fluidità della grafica, si finisce per entrare rapidamente nel gioco e ci si immerge volentieri nella tipica frenesia degli scontri tra mech. Insomma, **GunGriffon Blaze** offre un'accoglienza che risulterà gradita a qualsiasi tipo di giocatore, che presto perderà di vista la piattezza grafica, coinvolto com'è nelle scaramucce robotiche. A meno che di questo genere non gliene importi niente, ovviamente. All'immediatezza segue poi il riscontro di una buona dose di intelligenza artificiale: i mech avversari tentano sempre l'imboscata alle vostre spalle e cercano riparo dietro agli angoli, mentre le forze che vi supportano (come in ogni buon gioco di mech, non combattete da soli) non sono stupidi droni, anzi vendono cara la pelle in battaglia. Il gioco sorvola sui classici problemi di surriscaldamento dei mech (rendendo il tutto ancora più snello), ma vi pone di fronte alla prospettiva di finire a corto di energia o di munizioni. Fortunatamente, quando fate fuori un nemico, questo potrebbe lasciarvi in eredità un kit di riparazioni o una scorta di proiettili. Ma potreste anche imbattervi in alcune icone che, una volta raccolte, possono essere sfruttate a fine missione per acquisire armi e potenziamenti. Per finire una missione, dovrete impoverire le forze nemiche di un certo numero di unità: queste si diversificano in mech, le vostre nemesi, elicotteri e carri armati. La tipologia delle missioni non è certo baciata da una originalità visionaria: si tratta, classicamente, di manovre militari offensive, difensive e di scorta. In tutto questo, vi si dovrebbe accendere ogni tanto la lampadina della strategia, anche se il gioco, come avrete capito, ha un'impronta "interventista": pochi contorcimenti mentali e tutti all'assalto. Per quel che riguarda il comparto sonoro, sono da sottolineare le ansiogene comunicazioni via radio che favoriscono l'immissione di adrenalina nel sangue.

C'è da dire che il gioco non presenta elementi che scatenino la longevità in modo particolare: come detto, la pianificazione non è certo l'aspetto primario del gioco, e le missioni, quelle offensive *in primis*, si possono risolvere in un lasso di tempo molto concentrato. Insomma, dura sicuramente meno di **Armored Core 2**. Incredibilmente, una modalità multiplayer non è stata presa nemmeno in considerazione (visto il livello qualitativo del gioco, sospettiamo sia dovuto a vere e proprie carenze tecniche) laddove **AC2** proponeva due soluzioni: sia un doveroso split screen sia il collegamento di due PS2 via cavo i.link. Una lacuna mica da ridere.

Tirando le somme, non abbiamo mai visto due titoli in diretta competizione così complementari come **GunGriffon Blaze** e **Armored Core 2**: quello che manca all'uno è appannaggio dell'altro e viceversa, ed è la ragione per cui a **GunGriffon Blaze** assegneremo lo stesso punteggio dell'antagonista di From Software. Se cercate un "gioco di mech" immediato, divertente e arcade puntate su **GunGriffon Blaze**, se ne cercate uno più sofisticato e completo in opzioni, filmati e quant'altro, ripiegate su **Armored Core 2**. Se invece vi piace Gundam... be' provate **Mobile Suit Gundam**. Avvertenza: nessuno di questi rappresenta al momento lo stato dell'arte su PS2.

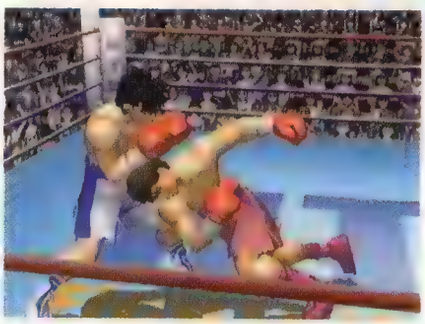
voto 7 su 10

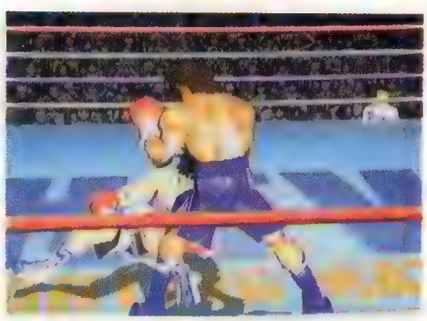
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **KODANSHA** SVILUPPATORE **NEW** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Hajime No Ippo Victorious Boxers

"Rocky e' un gran campione / Rocky e' eccezionale / Rocky ti fa male /
con un pugno solo lui ti stende al suolo / Rocky ha della stoffa / suda, picchia e sbuffa /
in allenamento / batte, batte sodo, come sopra un chiodo" (Rocky Joe, 1982 – Oliver Onions)

Al termine di ogni round, il coach Kamogawa giudicherà il vostro operato.





E' possibile scegliere tra diciassette visuali differenti, compresa quella in soggettiva.

No! Per quanto in Italia siano in molti a crederlo, **Hajime no Ippo Victorious Boxers** non è l'ennesima trasposizione digitale delle avventure del celebre pugile nato dalla fantasia di Asao Takamori e Tetsuya Chiba. Al contrario, consiste nel tie-in del manga che per popolarità può essere definito il suo degno successore: *Hajime no Ippo - The Fighting*, ideato da Jyouji Morikawa (www.ne.jp/asahi/studio/j/), e serializzato in Giappone sul settimanale a fumetti Shonen Jump dalla fine dell'89. I volumetti di lusso in cui sono raccolte le storie hanno ormai raggiunto il cinquantacinquesimo numero, piazzandosi sempre nei primi posti delle classifiche dei manga più venduti. A coronamento del suo successo, lo scorso dicembre la Nippon TV ha messo in palinsesto una serie animata ad esso dedicata (www.vap.co.jp). **Hajime no Ippo Victorious Boxers** non è il primo tentativo di Kodansha di produrre un gioco ispirato al manga di Morikawa. La casa nipponica ci aveva già provato nel 1997 su PlayStation, ma il risultato si rivelò catastrofico. Fortunatamente, per questo secondo tie-in, Kadokawa ha deciso di affidarsi ad un gruppo di sviluppatori che alcuni anni or sono aveva palesato un discreto talento nel campo delle simulazioni pugilistiche: si tratta di New, responsabile nel 1996 dello sviluppo dell'accurata, per quanto graficamente scarna, simulazione di pugilato **Boxers Road** per PlayStation. Nel realizzare **Hajime no Ippo Victorious Boxers**, New ha seguito a grandi linee il medesimo approccio di tipo simulativo impiegato nel suo precedente lavoro. Risultato: una rappresentazione fedele dello sport pugilistico capace di stupire per realismo e tecnicità.

Riuscire a simulare efficacemente gli incontri di pugilato è un obiettivo raramente raggiunto dalle software house. Con **Boxers Road**, New riuscì a creare una fedele simulazione di boxe in cui la flessibilità e l'accuratezza del sistema di combattimento facevano da contraltare ad una curva di apprendimento piuttosto elevata. Nel concepire i controlli di **Victorious Boxers**, gli sviluppatori hanno ripreso il sistema precedentemente ideato apportandogli alcune modifiche nel rispetto del manga, ma con la volontà di rendere gli incontri più dinamici. La gestione dei pugili richiede ancora una consistente dose di esercizio per poter essere assimilata nonché l'apporto di modifiche alle opzioni dei comandi senza le quali il controllo del pugile risulta particolarmente ostico (in particolare consigliamo di attivare la sincronizzazione dell'orientamento dei comandi con la posizione del giocatore). Una volta assimilati, i controlli rispondono sempre con rapidità e precisione consentendo la messa in atto di strategie di combattimento inedite.

Sempre allo scopo di realizzare un sistema di combattimento più dinamico rispetto alle comuni simulazioni di boxe, New ha studiato un meccanismo difensivo incentrato sulla schivata e sull'intercettazione dei colpi avversari. La prima si può eseguire in due modi (interscambiabili nella schermata di configurazione), sia inclinando leggermente lo stick sia premendo un apposito tasto: l'effetto è quello di muovere liberamente il proprio busto in modo da evitare i colpi dell'avversario. L'intercettazione di questi ultimi si effettua premendo con perfetto tempismo uno dei pulsanti d'attacco in modo da defletterli. L'ultimo baluardo difensivo è costituto dalla resistenza fisica, vale a dire dalla capacità di incassare diversi colpi prima di iniziare a manifestare gli effetti dei danni subiti. Decisamente più ampio il numero di tecniche di attacco a disposizione, che vengono eseguite mediante la pressione dei quattro tasti principali del pad in combinazione con altri pulsanti o movimenti del boxer.

L'esecuzione delle combo avviene alternando ritmicamente gli attacchi di sinistro e destro, siano essi diretti, ganci o montanti. Sono inoltre disponibili alcuni colpi speciali ispirati dal manga, il

di diegocortese

cui impiego è disincentivato dall'elevato sforzo necessario per eseguirli. L'entità del danno inflitto dal colpo dipende da numerosi fattori che comprendono la forza del pugile, il punto d'impatto, lo stato di salute dell'avversario e la posizione da cui vengono sferrati: quest'ultima si rivela di fondamentale valenza strategica per superare la guardia dell'avversario evitando che i propri colpi siano intercettati dai suoi guantoni. Per incrementare le proprie possibilità di vittoria è inoltre importante "ammorbidire" il nemico colpendolo ripetutamente nei suoi punti deboli. In questo modo si evita che i colpi più lenti e letali vengano automaticamente bloccati dalla sua guardia, tecnica che, data l'assenza di un'interfaccia grafica che indichi lo stato di salute dei pugili, dev'essere effettuata osservando la loro reazione ai colpi subiti e la progressiva diminuzione della loro velocità di movimento. Ne consegue una simulazione particolarmente vicina alla controparte reale in cui riuscire a piazzarsi nel luogo più ideale per colpire i punti vitali del pugile concorrente assume un'importanza fondamentale.

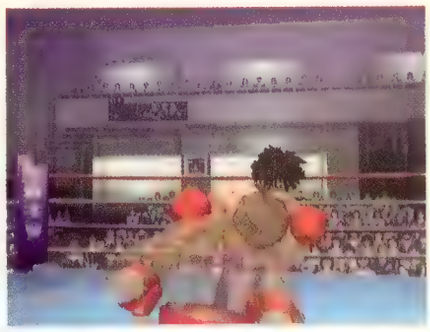
Differentemente da **Boxer Road**, **Victorious Boxer** risulta piuttosto povero in quanto a modalità di gioco. La modalità di creazione e crescita del proprio pugile è stata sostituita da uno Story Mode suddiviso in vari capitoli che permettono di rivivere le carriere pugilistiche dei quattro personaggi principali del manga. Mediante scene d'intermezzo in tempo reale (a dire il vero piuttosto ripetitive) vengono introdotti i vari avversari da affrontare ed in alcuni casi sono descritte vicende importanti apparse nel fumetto. Durante la progressione nel gioco, l'evoluzione dei personaggi si limita alla rara acquisizione di nuovi colpi speciali e ad eventuali alterazioni nel loro abbigliamento, sempre in accordo con il manga. Ad ogni incontro vinto, un sistema di salvataggio automatico permette di riprendere il gioco dall'ultimo combattimento effettuato oltre che di impiegare l'avversario battuto nel Versus Mode. Una volta concluso il gioco, la modalità VS arriva a vantare una rosa di ben 44 combattenti la cui gestione può essere affidata sia ad un amico che alla CPU. Gli avversari possiedono un'intelligenza artificiale di livello discreto che gli permette di godere di un'ottima padronanza degli attacchi combinati e delle tecniche di schivata e parata.: ognuno di essi possiede uno stile di combattimento differente di cui devono essere individuati i punti deboli se si vuole ottenere la vittoria. In questo senso, allo scopo di offrire una chance anche al giocatore inesperto, in alcuni casi le strategie da applicare richiedono azioni ripetitive che non vengono adeguatamente fronteggiate dalla CPU. Non tutti i pugili però obbligano all'impiego esclusivo di alcuni colpi. Generalmente è necessario boxare impiegando tutte le tecniche disponibili.

Affianca lo Story e Versus Mode la sola modalità di replay, peraltro afflitta da un fastidioso baco misteriosamente sfuggito al beta testing (a volte i pugili rimangono immobili per un intero round). Estremamente ridotti gli elementi di contorno, mancanza inspiegabile in un gioco ispirato ad una manga.

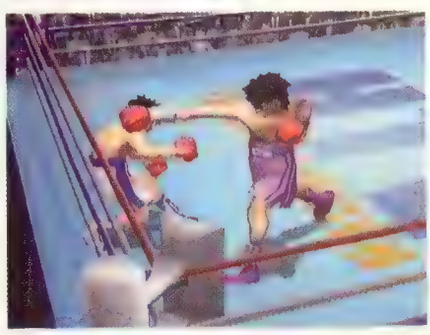
La qualità della realizzazione tecnica è incostante, con ambientazioni la cui complessità strutturale è ridotta al minimo indispensabile contrapposte a pugili ottimamente caratterizzati e definiti. Riguardo a questi ultimi spicca in particolar modo la qualità e la varietà delle animazioni che rendono estremamente realistiche le reazioni dei pugili ai colpi subiti. Sensazione accentuata da un'efficace rilevamento della collisione, dalle animazioni dei volti e dagli sprizzi di sudore "alla Rocky". I volti portano i segni dei colpi subiti, l'abbigliamento riproduce quello dei protagonisti del manga nel minimo dettaglio e la muscolatura si flette seguendo i movimenti di arti e torso. Impeccabile lo spostamento dei pugili sul tappeto che, al contrario di quanto avviene in dozzine di giochi di wrestling e boxe, non slittano come se fossero dotati di pattini a rotelle, ma eseguono più opportuni passetti. Molto sobrio l'impiego degli effetti speciali che non va oltre l'efficace riflessione delle luci sui corpi sudati dei personaggi. Il comparto sonoro contribuisce ad alimentare la sensazione di realismo sottolineando i pugni andati a segno con sordi tonfi e grida di incitamento da parte del pubblico. Ridotto al minimo invece il campionamento vocale, totalmente (e sorprendentemente) assente nei dialoghi. L'accompagnamento musicale è costituito da brani inediti di vario genere dal ritmo a volte eccessivamente ripetitivo.

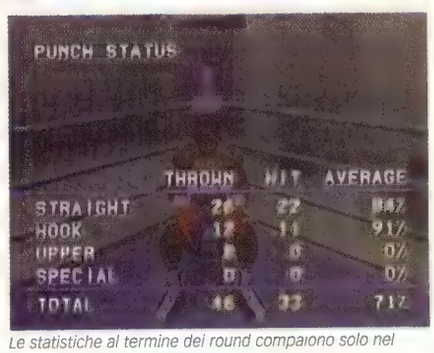
Hajime no Ippo Victorious Boxing è un titolo che esce dai comuni schemi dei giochi d'ispirazione fumettistica. Raramente capita infatti che in essi il valore simulativo e soprattutto ludico risultino nettamente predominanti rispetto a quello prettamente collezionistico. In particolar modo colpisce la sensazione di realismo e dinamicità degli incontri che il gioco riesce ad offrire. Caratteristiche che faranno la gioia degli appassionati di boxe, probabilmente insofferenti verso l'approccio eccessivamente arcade proposto da Midway con **Ready to Rumble 2**. Resta da vedere quando e soprattutto se **Hajime no Ippo Victorious Boxing** verrà distribuito ufficialmente fuori dal Giappone…

voto 7 su 10

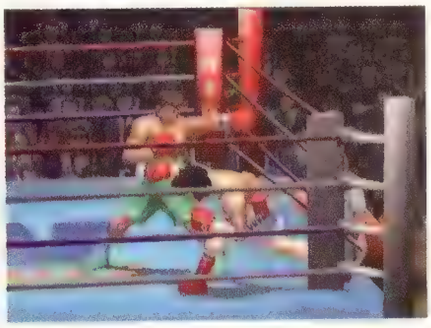


Mancando l'interfaccia grafica, il tempo rimanente allo scadere del round è indicato unicamente dal tabellone elettronico infondo allo schermo.





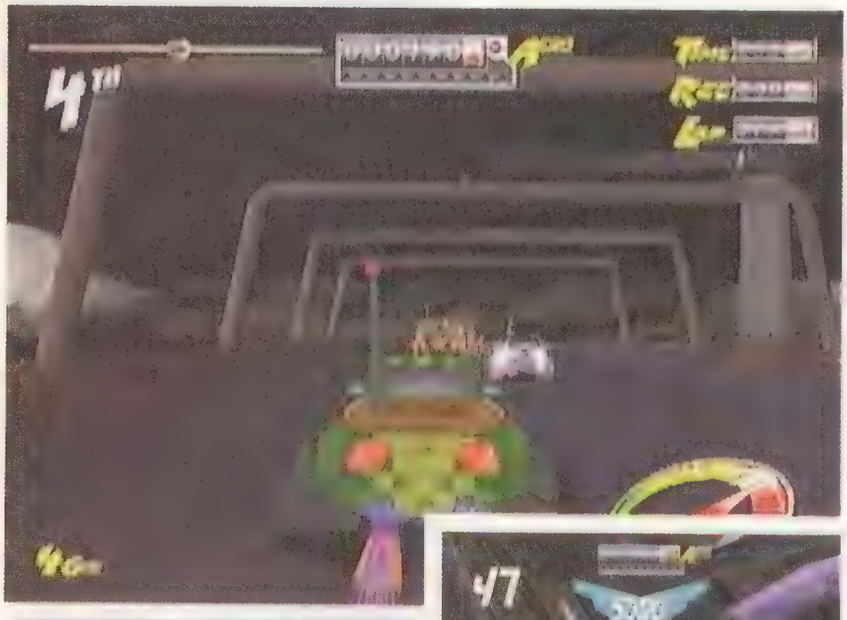
Le statistiche al termine dei round compaiono solo nel Versus e nel Replay Mode.

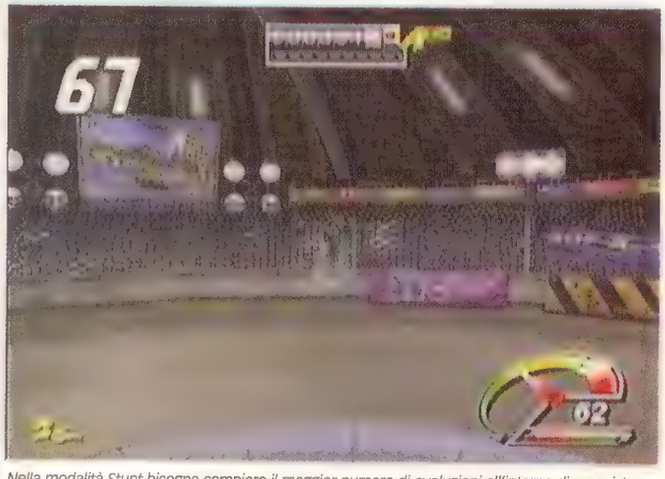


FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **VIRGIN** SVILUPPATORE **TEAM17** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Stunt GP

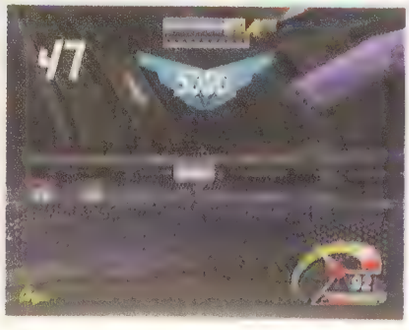
Ancora un gioco incentrato sulle macchinine radiocomandate... ma non gli si scaricano mai le pile?





Nella modalità Stunt bisogna compiere il maggior numero di evoluzioni all'interno di una pista realizzata ad hoc: una ghiotta occasione per accumulare "aeromiles" e sbloccare nuovi mezzi.

Ormai immancabili le gare in notturna: non che cambi molto ai fini della giocabilità, ma almeno c'è qualche effetto di luce in più...



*Il design dei veicoli, pur mancando quasi totalmente di originalità, rappresenta il punto forte della grafica di **Stunt GP**.*

Le simulazioni di automobili radiocomandate rappresentano un genere che, detto in tutta onestà, ha sfornato pochissimi capolavori in questo ventennio: se, secoli or sono, titoli come **RC Pro-Am** per NES e Gameboy erano meritevoli d'attenzione in quanto divertenti e dotati di una minima dose di originalità, il lavoro dei game designer da un po' di tempo a questo parte sembra essersi arenato sulla posizione della pista dove collocare un determinato power-up o su quanto turbo elargire ad ogni macchinina del gioco. Non sembra destinato a cambiare in alcun modo la situazione anche questo **Stunt GP**, ultima fatica di un Team17 troppo legato al proprio franchise "vermiforme", e che da un po' di tempo a questo parte sembra aver perso gran parte della propria identità. Il gioco, sviluppato per diverse piattaforme, segue pedissequamente i canoni del genere e l'impressione è che i programmatori abbiano cercato di svolgere il proprio compito senza azzardare troppo, lasciando spesso al giocatore quella spiacevole sensazione di "già visto" che attanaglia ormai il mondo dei videogiochi del nuovo millennio. Ciò nonostante bisogna ammettere che il risultato complessivo non è orrendo e non temiamo smentite nell'affermare che siano usciti titoli più brutti di **Stunt GP** negli ultimi anni: in fondo il gioco di Virgin offre una ventina di piste dalla conformazione discreta, con salti, loop e paraboliche di ogni tipo, che donano una certa spettacolarità all'azione ed elevano il fattore giocabilità. A differenza di quanto accade nel concorrente **RC Revenge Pro**, infatti, **Stunt GP** punta molto sulle evoluzioni, tanto che il giocatore viene premiato, ad ogni acrobazia eseguita, con una certo numero di "aeromiles": queste miglia, indicate da un contatore nella parte alta dello schermo, permettono di sbloccare nuove auto, recuperare power-up e, in generale, potenziare il proprio mezzo per le gare successive. L'accumulo di aeromiles non è così semplice come potrebbe sembrare sulla carta: le evoluzioni (veicolo su due ruote, salti, loop...) non sono certo difficili da eseguire, anche perché la maggior parte dei tracciati propone diversi bivi, e una delle due strade offre sempre la possibilità di compiere qualche stunt, ma il giocatore deve anche prestare attenzione a non finire fuori del tracciato (pena il danneggiamento del mezzo e perdita di secondi durante il riposizionamento al centro della pista) e a non farsi superare dagli altri concorrenti. L'esecuzione di ogni sorta di trick raggiunge il suo apice nella modalità Stunt, dove il giocatore ha la possibilità di dare libero sfogo al proprio estro in ambientazioni predisposte al compimento di evoluzioni di ogni tipo, con rampe, salti e "vasche" di chiara ispirazione skateboardistica. Modalità passabile, ma carente in longevità.

Tecnicamente **Stunt GP** lascia un po' perplessi. La grafica è di fattura non eccelsa e, sebbene il design dei quasi-20 veicoli presenti sia particolarmente gradevole, a nostro avviso bisognava lavorare ulteriormente sull'accostamento dei colori, non proprio azzeccato anche per quanto riguarda i fondali. Anche gli effetti non offrono nulla di particolarmente innovativo: lens flare, effetti di luce... il solito, insomma. E "il solito" sembra anche il commento più adeguato per un titolo che, come detto all'inizio, è destinato a non rimanere negli annali del videogame: è abbastanza giocabile, ci sono un paio di idee carine, ma il tutto finisce lì. Peccato perché qualche mese fa **Stunt GP** sembrava uno dei titoli più interessanti di questo inizio 2001...

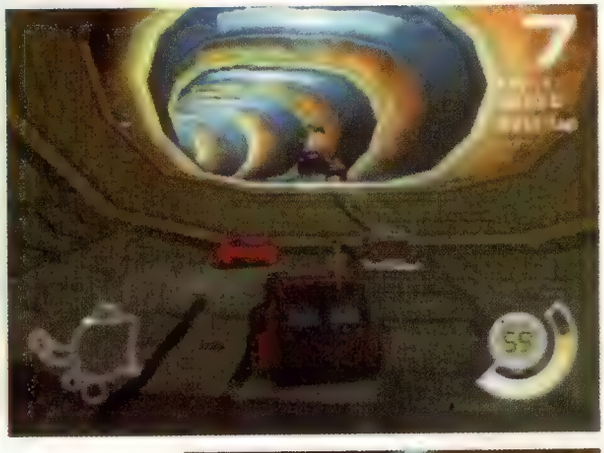
voto 5 su 10

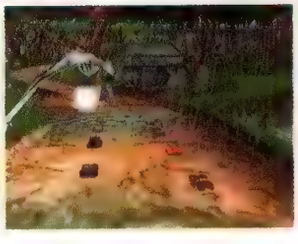
di matteotenca

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACCLAIM** SVILUPPATORE **ACCLAIM STUDIOS CHELTENHAM** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

RC Revenge Pro

Il franchise di Acclaim migra sul nuovo sistema Sony senza offrire troppi motivi di entusiasmo.





RC Revenge Pro altro non è che una versione riveduta e, almeno teoricamente, corretta del quasi omonimo prodotto lanciato da Acclaim su PSone: dal punto di vista strutturale e della meccanica di gioco nulla è cambiato e **RC Revenge Pro** si presenta all'esigente popolo dei possessori di PlayStation2 come un titolo di impostazione prettamente arcade, semplice e immediato. Superate le schermate introduttive e regolate le opzioni a proprio piacimento, si entra subito nel vivo della competizione. Dopo aver selezionato il proprio mezzo preferito tra tutti quelli messi a disposizione (a cui ovviamente se ne aggiungeranno altri, sbloccabili solamente vincendo nelle varie classi presenti) ci si tuffa a capofitto nella prima gara. La corsa si sviluppa secondo i canoni del genere, con tracciati ricchi di insidie, curve secche, salti e deviazioni a cui si sommano gli ormai immancabili power-up che consentono di bloccare temporaneamente gli avversari. L'azione scorre liscia e senza intoppi anche se i mezzi controllati dalla CPU hanno l'insopportabile tendenza a coalizzarsi contro il povero giocatore e a utilizzare quasi esclusivamente contro di lui tutti gli oggetti raccolti; non è raro infatti essere colpiti in sequenza da un paio di missili e, più in generale, essere il bersaglio preferito di tutti gli avversari. Malgrado questo fatto **RC Revenge Pro** non è un gioco impossibile o particolarmente difficile, grazie alla presenza di un sistema di controllo estremamente preciso e che consente di eseguire in maniera agevole anche le manovre a prima vista più complesse e scomode.

Dopo un attento esame è inevitabile giungere alla conclusione che poco o nulla sia cambiato rispetto alla versione PSone per quanto riguarda il gioco vero e proprio, mentre, ovviamente, maggiori sono le differenze nella realizzazione tecnica. Anche in questo caso però il lavoro svolto dai programmatori di Acclaim è discreto e nulla più. Diversi elementi, soprattutto per quanto concerne la grafica, ci hanno lasciato quantomeno perplessi. I modelli poligonali dei vari mezzi a disposizione sono tutto sommato apprezzabili mentre sono decisamente mediocri i fondali. L'idea di ambientare un gioco simile in una sorta di parco dei divertimenti a tema, con livelli horror, spaziali e storici, è interessante (seppure non particolarmente originale), ma il risultato finale non è dei migliori, soprattutto a causa della carenza di dettagli. Alla "nudità" delle ambientazioni si contrappone una discreta fluidità delle animazioni con un frame rate che, pur non raggiungendo mai picchi elevati, si mantiene costantemente su livelli accettabili. Positivo, infine, il giudizio per quanto riguarda l'accompagnamento sonoro, nei limiti di quanto preteso da una simulazione di macchinine radiocomandate.

Con **RC Revenge Pro** i programmatori di Acclaim hanno svolto un lavoro ordinato e senza grosse sbavature che, con una maggiore attenzione e cura per alcuni dettagli avrebbe senza dubbio raggiunto livelli di giocabilità e longevità decisamente superiori. Chi ha avuto modo di provare (e apprezzare) il precedente episodio della serie su PSone può prendere in considerazione l'acquisto di **RC Revenge Pro**, mentre se appartenete a quella categoria di videogiocatori che cercano solamente il meglio potete tranquillamente soprassedere in attesa di una nuova edizione che sicuramente non si farà attendere molto.

voto 6 su 10

La nostra macchinina è stata colpita a tradimento da un missile nemico. Maledetti avversari computerizzati!

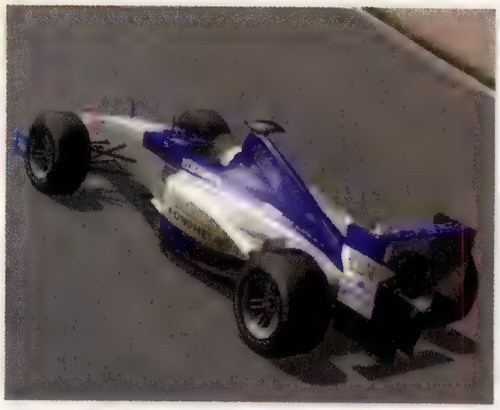
Alcune ambientazioni sono passabili, mentre altre avrebbero potuto essere curate con maggiore attenzione.

di marcoravetto

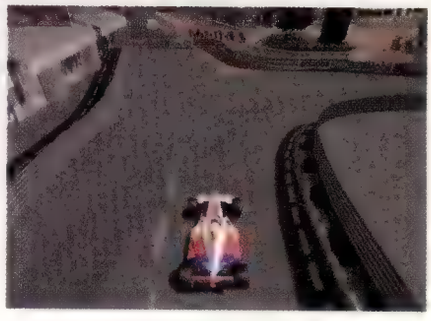
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **UBISOFT** SVILUPPATORE **VIDEO SYSTEM** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

F1 Racing Championship

E otto. Il line-up automobilistico per PS2 inizia a diventare sempre più consistente anche in Europa. Ma perché nessuno riesce a tirare fuori una simulazione di Formula 1 coi controfiocchi?



Purtroppo l'inclusione del roster 1999 del campionato di Formula 1 non permette di vedere il mitico Barrichello a bordo di una Ferrari: però è sempre possibile vestire i panni di Schumacher e andare a schiantarsi a velocità warp contro un muro a Silverstone..



*Il tracciato di MonteCarlo è il solito incubo e la natura arcade di **F1 Racing Championship** fa sì che il Gran Premio si tramuti ben presto in una gara di autoscontro...*

Nel panorama sempre più affollato delle simulazioni automobilistiche per PlayStation, i giochi di Formula 1 stanno faticando non poco a ricavarsi un proprio spazio e si ritrovano ormai sorpassati, sia sul piano quantitativo che su quello qualitativo, da titoli rallystici oppure incentrati su vetture, più o meno elaborate, di serie. Senza alcun dubbio prodotti eccezionali come **Gran Turismo** e **Colin McRae Rally** hanno contribuito a tracciare il solco, ma è innegabile che gli sforzi compiuti dalle software house di mezzo mondo quando si è trattato di riprodurre su schermo le monoposto di Schumacher & C. sono sempre stati piuttosto limitati. Nella maggior parte dei casi il fatto che il 99% del budget per il gioco sia finito nelle tasche della FIA per aggiudicarsi i diritti di auto e piloti ha senz'altro avuto il suo peso, ed è forse per questo (non è assolutamente così, ma ci piaceva dirlo...) che l'ultima fatica di Video System, **F1 Racing Championship**, sfrutta la licenza della stagione 1999 del campionato di Formula 1, con il roster di un paio d'anni fa e i tracciati su cui Hakkinen ha ridicolizzato Irvine.

Il titolo UbiSoft, è bene chiarirlo sin dal principio, non è destinato a rivoluzionare il genere e, con ogni probabilità, la stragrande maggioranza degli utenti PS2 che non hanno il papà petroliere, costretta a scegliere un titolo automobilistico su cui investire i sudati risparmi, punterà dritto dritto su **GranTurismo 3 A-Spec** pur dovendo aspettare qualche mese. Ciò nonostante, è innegabile che **F1 Racing Championship** sia comunque un prodotto discreto e che, per molti versi, esca vittorioso da un confronto con il proprio rivale diretto, **F1 Championship Season 2000** di Electronic Arts: con ogni probabilità sarebbe bastato qualche mese in più di sviluppo e una maggiore attenzione nella fase di beta testing per sfornare un titolo di tutto rispetto. Col senno di poi... Prendiamo la grafica, ed esempio: i sedici tracciati ufficiali della stagione '99 sono stati ricreati fedelmente e c'è un abisso fra questo gioco e i precedenti titoli di F1 pubblicati da UbiSoft negli anni passati. Eppure, escludendo alcune texture davvero ben realizzate, il look generale del titolo non lascia certo a bocca aperta: insomma, vogliamo rimanere colpiti in piena fronte dalla cosmesi di un gioco PlayStation2 (come accade col già citato titolo di Polyphony Digital) e non soddisfatti per metà. Stesso discorso vale per il sonoro: fa il proprio compito e niente più. Il rombo dei vari motori è convincente, ma il resto degli effetti sfiora la sufficienza e manca una colonna sonora d'impatto che accompagni i vari menù che precedono la gara.

L'esame del fattore giocabilità, seppur più complesso, porta in ultima analisi ai medesimi risultati. La fisica comportamentale delle macchine è abbastanza buona e l'IA dei piloti controllati dalla CPU più che sufficiente, anche se non si notano enormi differenze nello stile di guida dei vari piloti, come promesso dai programmatori qualche mese or sono: in alcune curve sarete centrati miseramente sia nel caso stiate passando il vostro compagno di scuderia che doppiando un pilota particolarmente famoso per la propria scorrettezza (come Coulthard o, non ce ne vogliano i ferraristi, Schumacher). Secondo la nostra modesta opinione, in **F1 Racing Championship** manca il "senso di sfida" perché Video System ha scelto di "annacquare" la simulazione sterzando decisamente verso una meccanica di gioco arcade, sicuramente destinata a catturare l'attenzione di un pubblico più ampio, ma che si scontra brutalmente con i propositi del volenteroso team orienta-

La modalità Scenario è un vero spasso: la situazione più coinvolgente vede Schumacher al GP d'Australia in ultima posizione, impegnato ad effettuare quanti più sorpassi possibile nell'arco di tre giri. Sembra che uno scenario bonus veda il tedescone impegnato a negoziare il nuovo contratto con i dirigenti Ferrari e a richiedere il maggior numero possibile di miliardi, ma è una notizia ancora da confermare…

Come di consueto, disabilitando la maggior parte degli aiuti, è sufficiente il minimo errore per perdere il controllo della propria monoposto.

le. A poco serve poter modificare tutti i parametri della propria monoposto se i risultati in pista variano in maniera irrisoria, e lo stesso vale per la possibilità di disabilitare opzioni come il posizionamento automatico dopo l'uscita di strada o l'ABS. Anche correndo in maniera più pulita possibile (togliendo cioè tutti gli aiuti) non si ha quasi mai la sensazione di trovarsi di fronte a una simulazione e, se è vero che di Geoff Crammond ce n'è uno e sarebbe ingiusto un paragone del genere, **GP3** su PC è eoni di volte superiore in questo campo, nonostante una cosmesi sicuramente deludente.

Dove **F1 Racing Championship** guadagna qualche punto è nell'offerta delle modalità di gioco: oltre ai "soliti" Arcade, Campionato e Time Trial, il titolo di Video System propone una modalità Scenario e una Driving School. Quest'ultima non è certo il massimo dell'originalità, ma costituisce un bonus piacevole con cui imparare ad affrontare le curve dei tracciati più ostici in maniera corretta (leggi: senza arrivare in fondo al rettilineo a 300 km/h e cozzare contro i disgraziati che ci precedono). Più interessante lo Scenario, una modalità che troppo spesso viene sottovalutata/ignorata dagli sviluppatori e che in realtà è in grado di dare parecchio valore aggiunto a un titolo sportivo, specie se il completamento della stessa premia il giocatore con squadre/tracciati/modalità aggiuntive. In questa sezione, il giocatore è chiamato a portare a termine diversi compiti, tutti basati su situazioni realmente accadute nella stagione '99 del campionato di Formula 1: in una di queste, tanto per fare un esempio, è necessario calarsi nei panni di Takagi durante il Gran Premio d'Italia e superare, in tre soli giri, il coriaceo Badoer. Sulla carta l'opzione Scenario sembra un'aggiunta di poco conto, ma in realtà, nel caso di **F1 Racing Championship**, salva il gioco dalla monotonia. Del resto la possibilità di regolare la propria auto agendo su alettoni, sospensioni e compagnia bella, la gara a tempo con l'immancabile ghost mode e gli aiuti della CPU per i principianti, sono tutte caratteristiche che gli utenti danno ormai scontate in un gioco di Formula 1, anche se gli addetti al marketing le elencano costantemente come se si trattassero di innovazioni destinate a rivoluzionare il mondo dei videogames. La modalità Scenario garantisce invece al prodotto Video System quel pizzico di longevità in più che permette a **F1 Racing Championship** di fregiarsi del miglior titolo di Formula 1 per PlayStation2. Il manuale del perfetto recensore prevederebbe una chiusura del tipo *"date un'occhiata al gioco UbiSoft in attesa di una simulazione di F1 che sfrutti il potenziale della console Sony al 100% e offra le stesse emozioni che dà un Gran Premio visto alla televisione"*, ma la pazienza degli utenti PlayStation dopo anni e anni di prodotti mediocri e realizzati frettolosamente è probabilmente già esaurita e le promesse, nel caso di giochi di F1, lasciano il tempo che trovano. Quindi, se volete a tutti i costi un titolo che vi permetta di guidare le rosse di Maranello, prendete pure in considerazione **F1 Racing Championship**, altrimenti aspettate **GT3** e buonanotte. Se invece avete passato le vacanze di Natale in qualche monastero tibetano e avete più pazienza di un tifoso dell'Inter, sappiate che a breve dovrebbero uscire altri tre titoli di F1, ad opera di Eidos, Konami e Psygnosis…

voto 6 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **ROCKSTAR GAMES** SVILUPPATORE **ASCII** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Surfing H3O

In mezzo a una marea di titoli di skate e snowboard, è rassicurante vedere che qualcuno si ricordi delle origini e scelga di realizzare un gioco di surf. Peccato che il risultato non sia quello auspicato...

di simonecrosignani

Nel disperato tentativo di coprire ogni nicchia possibile e immaginabile di un mercato videoludico sempre più affollato, i reparti marketing dei publisher americani ed europei stanno attingendo vieppiù a produzioni nipponiche che fino a qualche anno fa sarebbero passate del tutto inosservate al di fuori dei propri confini. E' questo il caso di **Surfing H3O**, versione occidentale di **Surfroid**, un titolo che ha riscosso invero pochi consensi in occasione del proprio lancio a Tokyo e dintorni, e di cui probabilmente non avremmo mai sentito la mancanza.

Il problema della simulazione di surf, pubblicata in USA ed Europa da Rockstar/Take 2, è da ricercarsi nella monotonia eccessiva della struttura, causata in larga parte dalla limitatezza dell'ambiente di gioco. Non importa quante evoluzioni sia in grado di compiere o quanti punti riesca a mettere da parte il giocatore: ogni partita vede il surfista affrontare un'onda, poi un'altra, un'altra ancora, una quarta... incessantemente e inesorabilmente. Provate a prendere una singola disciplina di un gioco sportivo multievento come **Track & Field**, giocateci cinque, dieci, quindici volte di fila ed avrete un'idea piuttosto chiara di cosa vi possa offrire **Surfing H3O**. Il peggio sta nel fatto che anche la parte di surf è realizzata in maniera imprecisa: buona parte della responsabilità va probabilmente imputata alla decisione di ASCII di realizzare per l'occasione un controller alternativo (rappresentato da una mini-tavola da surf da poggiare sugli stick analogici del DualShock2), scelta che può essere etichettata come "carina", ma che alla resa dei conti non si rivela assolutamente originale (visto che "surfavamo" sulla tastiera dello ZX Spectrum già secoli fa...) e men che meno pratica. Ma anche assimilando al meglio il sistema di controllo, è impossibile non rimanere delusi dalla struttura di gioco di **Surfing H3O**. Esistono essenzialmente quattro modi per fare punti: passare la linea del traguardo, surfare nel "tubo", eseguire tricks e raccogliere delle specie di palle colorate. Queste ultime sono un retaggio della versione giapponese del gioco, che vantava una storia del tutto assurda incentrata su un torneo di surf intergalattico, e una trama che se non altro serviva a dare un minimo di spessore a un titolo piuttosto piatto. Il fatto che gli sviluppatori abbiano deciso di lasciare solo queste palle e di eliminare il resto ha poco senso, e sebbene il valore di **Surfroid** non sia certo paragonabile a quello di altri titoli maciullati nella propria versione occidentale (vedi **Ace Combat 3 Electrosphere**), l'interrogativo sul perché di questa "censura" rimane più vivo che mai. Di fronte a simili problemi strutturali, passa sicuramente in secondo piano l'esame della realizzazione tecnica, altro punto su cui, comunque, **Surfing H3O** ha davvero poco di nuovo da dire: la grafica è discreta, anche se poco varia, e il sonoro svolge abbastanza bene il proprio compito, con una colonna sonora piacevole, seppur non destinata a rimanere negli annali, e gli effetti delle onde ben realizzati e credibili.

Concludendo, il titolo ASCII sarebbe stato perfetto come sottogioco: in un ipotetico **California Games 2001**, una sezione di surf come quella realizzata dai programmatori giapponesi poteva starci. Non avrebbe fatto gridare al miracolo, ma nell'insieme avrebbe svolto il proprio compito. Così, invece, la soluzione migliore per chi vuole cavalcare l'onda virtualmente rimane quella di procurarsi un emulatore e una copia del classico della Epyx...

voto 4 su 10

Come potete notare, per qualche strano motivo il surf sembra scomparire sotto l'acqua la maggior parte del tempo.

La peculiarità del titolo ASCII è rappresentata dal controller che va posizionato sugli stick del DualShock2: questo dovrebbe consentire, nelle intenzioni dei programmatori, di controllare al meglio la tavola da surf... er, come no?

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **UBISOFT** SVILUPPATORE **SANDBOX STUDIOS** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

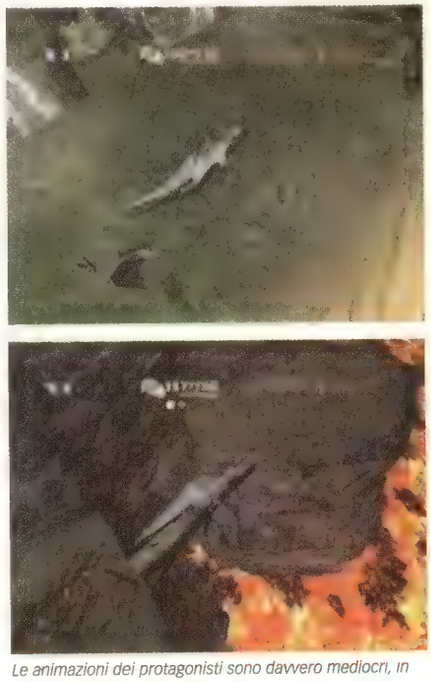
Dinosauri

Speriamo che, dopo iguanodonti e tirannosauri vari, possano estinguersi prima o poi anche i tie-in di terza categoria...

La struttura delle missioni è quantomai scarna e il bilanciamento del livello di difficoltà lascia quantomeno perplessi, dato che gli ultimi livelli sono più difficili da portare a termine dei ultimi.

Disney è la casa numero uno al mondo per quanto riguarda lo sfruttamento dei propri franchise: ogni anno il merchandising dedicato agli eroi della casa di Topolino genera miliardi e miliardi di fatturato, nonostante la concorrenza sul fronte cinematografico per Disney diventi sempre più agguerrita.
L'arrivo di *Dinosauri* nelle sale di mezzo mondo ha quindi portato con sé la consueta ondata di prodotti legati alla pellicola in questione e, puntuale come una simulazione sportiva Electronic Arts, è arrivato immancabile il tie-in, stavolta opera di Sandbox Studios per UbiSoft. Un paio di mesi or sono ci siamo occupati della versione PSone, deludente sia sotto il profilo della realizzazione tecnica che, soprattutto, per quanto riguarda la giocabilità; duole constatare come davvero poco sia cambiato col passaggio su PlayStation2, nonostante le maggiori potenzialità offerte dalla nuova console Sony.

L'action game vede ancora una volta Aladar, Zini e Flia impegnati a portare a termine una serie di missioni totalmente scollegate fra loro, sfruttando le differenti caratteristiche che li contraddistinguono. Aladar, l'iguanodonte, è lento da far paura, ma la sua costituzione massiccia gli permette di affrontare nemici di ogni grandezza e di attraversare impunemente pericolosi corsi d'acqua; Zini, il lemure, è in grado di arrampicarsi sugli alberi e può raccogliere diversi oggetti; Flia, lo pterodattilo, è utilissimo per perlustrare dall'alto il terreno, così da poter scovare in anticipo eventuali ostacoli e/o nemici pericolosi. Inutile dire che l'intenzione dei programmatori era quella di costringere il giocatore a switchare costantemente fra i protagonisti e a sfruttarne in tal modo le diverse peculiarità: quest'obiettivo si è però scontrato con l'esigenza di rendere il gioco appetibile a un pubblico di bambini o poco più e, in ultima analisi, con la necessità di rendere il gioco estremamente facile. La struttura delle missioni è quindi piuttosto elementare e non va al di là di qualche scarno combattimento o del recupero di un particolare oggetto; purtroppo in questo modo diventa spesso superfluo il passaggio da un eroe all'altro e la stragrande maggioranza del tempo il giocatore si ritrova nei panni di Aladar, il dinosauro che meglio si presta ad affrontare gran parte dei livelli. Livelli ovviamente intervallati da sequenze "prese" dalla pellicola Disney e il cui inserimento lascia perplessi per due motivi: il primo è che le fantastiche sequenze in CG di Dinosauri mal si sposano con la grafica preistorica (perdonateci la facezia) del gioco, mettendo il dito nella piaga sul già non eccelso lavoro svolto dai designer di Sandbox Studios. In secondo luogo, gli intermezzi dovrebbero avere la funzione di "collante" fra le varie missioni, ma hanno invece l'effetto contrario di incasinare la storia e di evidenziare ulteriormente la pochezza del game design di **Dinosauri**. L'unico punto in cui il titolo UbiSoft esprime qualcosa di positivo è il sonoro: il soundtrack di **Dinosauri** è buono e fa passare in secondo piano i non eccelsi effetti sonori e le voci dei tre protagonisti. Per il resto ci troviamo di fronte al classico tie-in destinato a diventare preda di qualche genitore in cerca di un titolo "innocuo" per il proprio frugoletto: in questo senso, assume ancora meno senso la decisione di pubblicare il gioco su PlayStation2, di cui l'utenza infantile costituisce ancora una percentuale irrisoria dell'installato, e di non relegare la conversione a PSone. In ogni caso, ci sono titoli di questo genere per la console Sony meglio realizzati e più divertenti, molti dei quali targati proprio UbiSoft: speriamo che a Disney non venga in mente di realizzare un *Dinosauri 2*...



Le animazioni dei protagonisti sono davvero mediocri, in termini qualitativi e quantitativi.

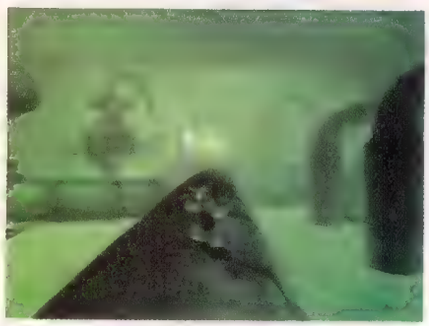
voto 4 su 10

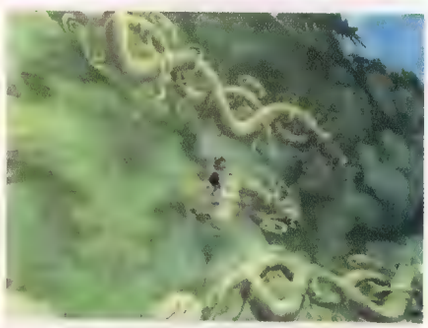
di simonecrosignani

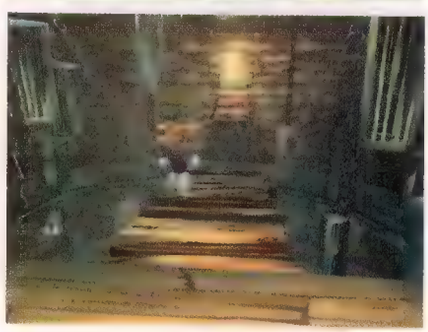
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **UBISOFT** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **PLATFORM** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Rayman Revolution

Ecco a voi l'unico personaggio che, per scacciare la noia, estrae il suo torso e lo utilizza come palla da basket. Non è una produzione Troma, bensì il "nuovo" **Rayman**...







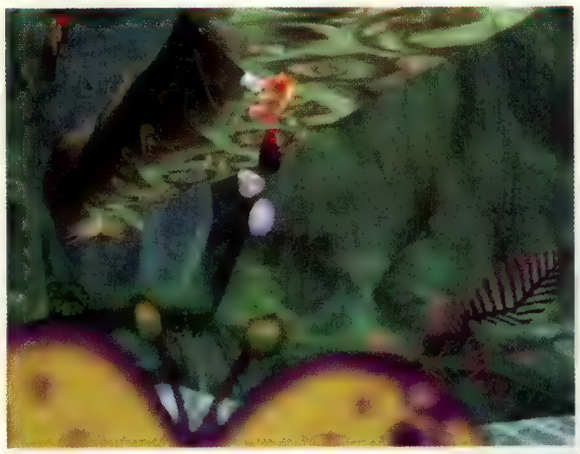
Nascosti all'interno del gioco esistono alcuni bonus game che concedono la fruizione in multiplayer per due giocatori, come il football e il volo in compagnia di Ly.

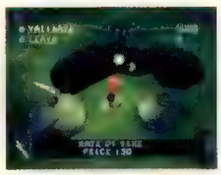
di massimo**rovatti**

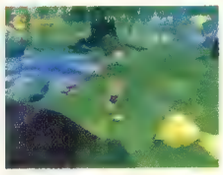
È ben noto che un titolo contenente la parola "revolution" – per una strana legge di contrappasso – abbia buone probabilità di offrire tutt'altro. Nel migliore dei casi l'esperienza ludica "rivoluzionaria" si risolve in un semplice rimescolamento di qualcosa già visto. Ed anche **Rayman Revolution** segue pedissequamente questa regola non scritta, offrendo una riedizione riveduta (?) e corretta (?) di **Rayman 2**. La spinta che dà inizio all'avventura, quindi, rimane la stessa: salvare il mondo dai cattivissimi pirati capitanati da Razorbeard.

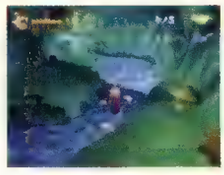
Nuovamente nei panni dalla "melanzana" Ubi Soft, il giocatore si troverà a (ri)affrontare pericolose situazioni prelevate di peso dal libro mastro dei platform 3D. Fasi principalmente indirizzate alla ricerca e all'esplorazione, infatti, si alterneranno a momenti in cui saranno sollecitati in maggior misura riflessi e destrezza. L'azione di certo non manca in **Rayman Revolution**: tutti i livelli particolarmente concitati del predecessore sono stati riproposti e, in alcuni rari casi, parzialmente modificati. Si potrà, dunque, praticare sci nautico trainati da un serpente, lanciarsi in discese forsennate lungo superfici scivolose, cavalcare missili che corrono sulle loro gambe, aggrapparsi a barili esplosivi volanti, provare il brivido di percorrere montagne russe decisamente mortali ed altro ancora. Il tutto mentre si è impegnati a raccogliere il maggior numero possibile di bonus. I già citati Lum, infatti, si dividono in diverse categorie a seconda del colore. Quelli gialli, oltre a sbloccare nuove aree di gioco, permettono anche l'acquisto di particolari poteri (alcuni dei quali specifici di quest'edizione, come la possibilità di correre trasportando oggetti pesanti e il progressivo miglioramento delle caratteristiche di sparo) qualora ci si rechi presso il "Pozzo Magico" facente le veci del classico negozio di power up. I Lum rossi donano energia, mentre quelli verdi non sono altro che restart point. Infine, i Lum viola, se colpiti, consentono di raggiungere piattaforme altrimenti inaccessibili. Rinchiusi in gabbie sono presenti anche alcuni spiriti che, liberati in numero sufficiente, danno accesso ad ulteriori livelli bonus. In modo analogo, alcuni componenti della tribù dei Teens, creaturine capaci di creare varchi magici, permettono di entrare ed uscire dai diversi mondi di cui è composto l'universo abitato da Rayman. Insomma, tutto secondo gli schemi ormai canonici dei platform, senza infamia e senza lode, sebbene non manchi una buona (a tratti ottima) dose di coinvolgimento e divertimento. Solo che questo accadeva anche in **Rayman 2**. E a questo punto si rende necessario aprire una brevissima parentesi su una particolarità di PlayStation2...

La retrocompatibilità della console Sony è stata giudicata dai più come una caratteristica non solo innovativa e coraggiosa, ma anche assolutamente positiva. La possibilità di giocare sulla medesima piattaforma con giochi della nuova e vecchia generazione, è senz'altro interessante, ma per **Rayman Revolution** rappresenta un problema. Il platform Ubi Soft, infatti, pur essendo un gioco più che discreto, è vittima del confronto col prequel, di cui questo titolo è quasi un porting. Per questo motivo i possessori di **Rayman 2** potrebbero considerarne superfluo l'acquisto. Oltre all'evidente miglioramento estetico, infatti, l'unica novità sostanziale sta nell'ampliamento della fase esplorativa che lega i vari livelli, un palese tentativo di abbattere la linearità e di avvicinarsi a **Mario 64**, vera Bibbia del genere.









*In attesa di ben altre esperienze ludiche (leggi **Klonoa 2**), **Rayman Revolution** rappresenta indubbiamente il migliore platform game attualmente disponibile per PS2. Resta il consiglio di evitarlo a tutti coloro che abbiano già giocato a **Rayman 2**.*

*Il primo **Rayman** (quello bidimensionale, per intenderci) era caratterizzato da un livello di difficoltà piuttosto alto. Tutte le successive incarnazioni, seguendo la tendenza dei giochi attuali, sono decisamente più semplici. E **Rayman Revolution** non fa eccezione.*

Altra marginale differenza nel gameplay, offerta dall'evidente superiorità del nuovo hardware, è data da un maggior numero di nemici presenti contemporaneamente su schermo. Caratteristica che, insieme ad un lieve innalzamento della difficoltà generale, contribuisce a mantenere alta la sfida.
Il sistema di controllo si conferma di ottima qualità, preciso ed affidabile, deputando allo stick analogico sinistro la deambulazione del nostro eroe ed ai tasti ⊗ e ■ rispettivamente il salto (ed il volo) e l'attacco. Un unico appunto: il sistema di puntamento semiautomatico mostra sporadiche incertezze. Incertezze più che sporadiche, invece, sono ravvisabili nell'apparato di gestione delle inquadrature, ai cui disservizi l'utente è chiamato talvolta a porre rimedio agendo sui i tasti dorsali.

Tecnicamente, il titolo Ubi Soft è più che discreto: le migliorie rispetto alla versione Dreamcast, nonostante la diversa caratura dei due sistemi, sono trascurabili (bocciati i 30 sec di frame rate contro i 60 della versione DC), ma bisogna comunque ammettere che la cura riposta nella cosmesi è certamente apprezzabile. La sensazione di muoversi liberamente all'interno di un vero e proprio cartone animato prevale per tutta la durata della partita ed in alcuni frangenti è pesantemente rimarcata dalla fluidità dei movimenti di alcune creature (aspetto, ad onor del vero, un po' discontinuo: certi nemici appaiono più goffi rispetto alle intenzioni degli animatori) e dall'atmosfera quasi magica che si respira in alcune evocative locazioni sottoposte a continui giochi di luce e colori. Le texture si presentano notevolmente definite e contrassegnate da un'ottima palette cromatica, così come i poligoni, decisamente arrotondati proprio per le ambizioni cartoonesche del titolo. Sul fronte audio, la colonna sonora si presenta talvolta addirittura eccellente, mentre in altri casi si limita a non infastidire (il che, in un platform dal contesto particolarmente giocoso, è già un merito). Di contrasto, optando per la lingua italiana, si potrà assistere ai dialoghi solo attraverso i sottotitoli (di qualità "altalenante"), mentre i personaggi comunicheranno tra di loro in una versione piuttosto storpiata di inglese chiamata per l'occasione "Raymanian". La cosa è quantomeno spiacevole, anche perché il parlato, nella versione PSone di **Rayman 2**, vantava un buon italiano, teoricamente già pronto per essere trasferito su PS2.

Ed è proprio qui che, tirando le somme, casca l'ultimo titolo Ubi Soft. Sotto numerosissimi aspetti, infatti, quasi nulla andava aggiunto a **Rayman 2** per preservarne la qualità durante il porting. Giusto una ritoccatina qua e là. Niente di radicale, sia chiaro. Purtroppo i miglioramenti apportati risultano assolutamente irrilevanti (trascurando, ovviamente, il comparto cosmetico) ed annichiliti da una serie di difetti tramandati in toto dal prequel. Sebbene **Rayman 2** abbia guadagnato 8/10 su queste stesse pagine (cfr. **SC**74), la riproposizione del medesimo pacchetto ludico per un hardware che promette di offrire ben altro non può aspirare al medesimo trattamento. Sintetizzando, **Rayman Revolution** si risolve come un acquisto inutile per chiunque abbia già sperimentato **Rayman 2**. Gli altri, invece, potrebbero tranquillamente farci un pensierino: si troverebbero per le mani un platform semplice, vivace e molto divertente, sebbene scevro di caratteristiche "rivoluzionarie".

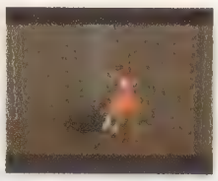
voto 6 su 10

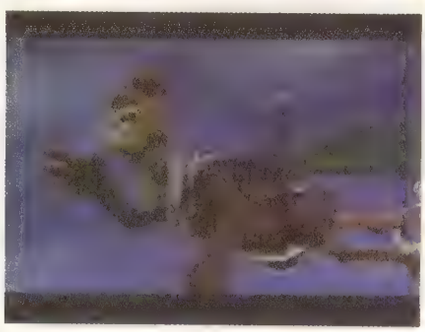
ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EIDOS** SVILUPPATORE **BLITZ GAMES** GENERE **AVVENTURA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Galline in Fuga (Chicken Run)

Vi sentite soli? Eidos vi mette a disposizione tanti amici di penna...

di paolocardillo

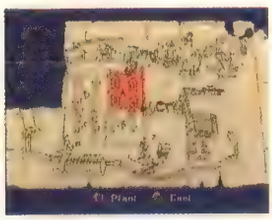


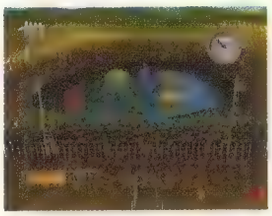


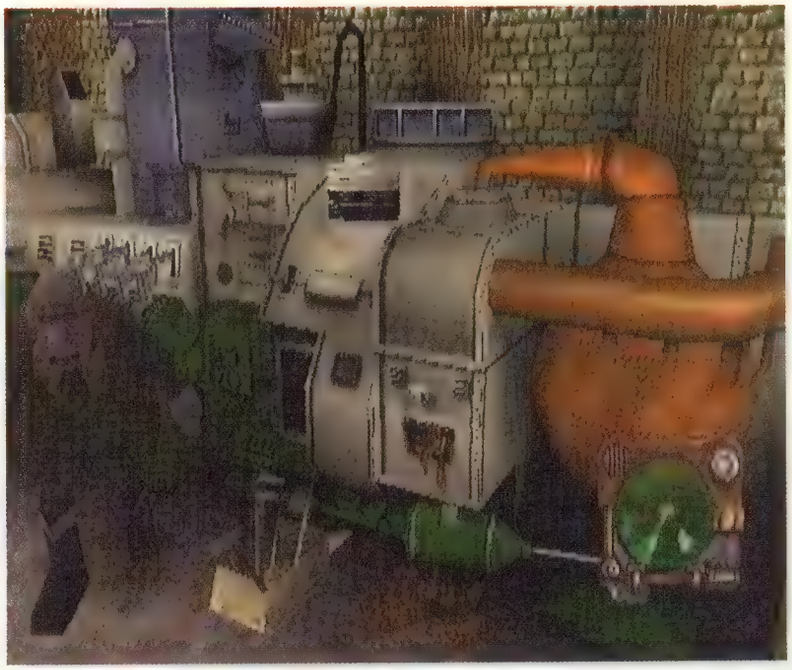
Una particolarità: i filmati in FMV, tratti di peso dal film, conservano il doppiaggio italiano originale (in Italia Christian De Sica è Rocky, Nancy Brilli è Gaia) mentre quelli in tempo reale no.

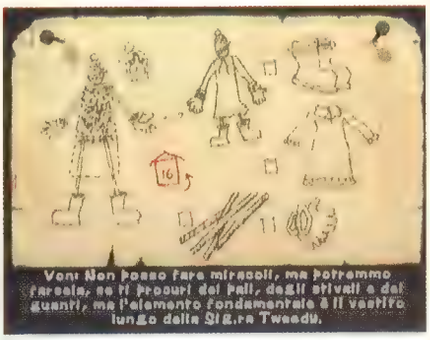
Il film è indubbiamente una delle produzioni più nostalgiche e citazioniste degli ultimi tempi: innanzitutto perché è realizzato con la massacrante tecnica dello stop motion (24 spostamenti al secondo da applicare a dei pupazzi di plastilina!) che solo a nominarla fa venire in mente gli anni '50. Poi perché si diverte a trasfigurare delle scene classiche di pellicole passate nella "quotidianità" animale (gallinacea, nella fattispecie), un vecchio trucco che funziona da secoli nel cinema di animazione. L'effetto finale è stato devastante: il film è piaciuto praticamente a chiunque, dai critici, che hanno fatto a gara a indovinare le citazioni sfornando sapienza hollywoodiana in ogni recensione, al pubblico di grandi e piccini, forse già condizionati dallo straordinario impatto di una serie alla plastilina come *Wallace & Gromit*. Gli autori, infatti, sono gli stessi. Dopo aver assistito a questo tripudio di consensi nei confronti del film, Blitz Games si è posta questa domanda: *"Adesso che Eidos ci ha affidato l'incarico di creare un tie-in videoludico di* Galline in Fuga*, perché non proviamo ad applicare lo stesso ragionamento al gioco?"*. Dalle prime battute, appare subito chiaro che ad essere stato preso di mira è **Metal Gear Solid**. Il modo in cui Gaia, la gallina protagonista, effettua la classica stealth move (spalle al muro + piccola carrellata laterale) è esattamente la stessa stealth move di **MGS** ricoperta di melassa e cosparsa di piume. Gallinizzata. Anche il radar sembra nato da una cellula staminale di gallina in cui è stato inserito un ovulo di **MGS**: i nemici proiettano esattamente lo stesso cono delle guardie di Kojima e se rientrate nel loro campo visivo inizia l'inseguimento. Scusate, adesso che ne è passata di acqua sotto i ponti, possiamo anche dirlo: ma a chi faceva comodo un personaggio che si appiccicava a una parete non appena gli si avvicinava, innescando una nuova inquadratura inutile? Avendo poi a disposizione un radar che faceva capire chiaramente la dislocazione dei nemici e una telecamera praticamente a volo d'uccello! Boh, faceva molto anti-terrorismo, si vede. Comunque, questa é l'unica citazione del videogioco di **Galline in Fuga**. Viste le premesse, mi aspettavo una pletora di elementi parodistici in seguito, ma dopo il riferimento a **MGS**, non c'é più nulla. Che strano.

Be', una volta sprecata la dose quotidiana di senno di poi retrospettivo, è tempo di entrare nei campi di concentramento per polli che sono lo scenario principale di **GIF**. Così come nel film, Gaia è la gallina che cerca di restituire la libertà ai polli segregati/allevati nella tenebrosa fattoria dei coniugi Tweedy. All'inizio di ogni missione la pollastrella concepisce uno o più piani di fuga che possono essere portati a compimento previo ritrovamento del materiale idoneo. Nella prima semplice missione, ad esempio, vanno incamerati un coltello e delle tronchesine per costruire delle cesoie che aprano un varco nella recinzione metallica. Gaia vaga nelle varie sezioni in cui è diviso l'allevamento alla ricerca degli oggetti utili, cercando di evitare il contatto con le presenze ostili, ovvero i cani da guardia e Mr. & Ms. Tweedy. Questi sono gli unici tre nemici che incontrerete per tutto il gioco. Il contatto non vi fa perdere né energia né vite, bensì uno degli oggetti che avete nell'inventario, che verrà ricollocato là dove l'avevate pescato, obbligandovi, come penitenza, a ripercorrere strade già battute. I coniugi Tweedy sono molto lenti, quindi vi basterà far trotterellare le zampe per evadere dal loro cono visivo mentre per i cani, decisamente più veloci, potrete usare dei cavolini di Bruxelles come diversivi. Quando un cane vi insegue, potete lanciare un cavolo in una direzione diversa da quella che state seguendo; il vegetale calamiterà l'attenzione del cane levandovelo dalla scia. Come in ogni buon platform, non poteva mancare la collezione

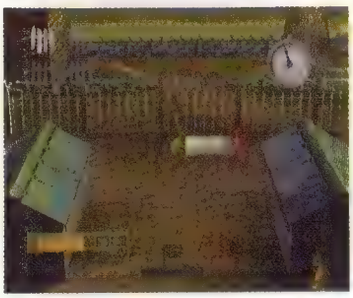


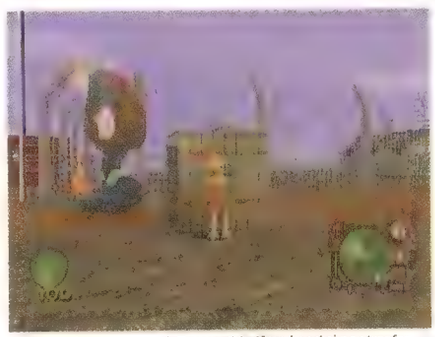






Anche se superate i minigiochi legati ai piani di fuga, questi sono destinati a fallire se non riuscite a portare a termine il megapiano finale. Altrimenti il gioco sarebbe stato ancora più corto…





*Nel prossimo numero di **PowerStation** i codici per trasformare Solid Snake in una gallina e i nemici in dei cani!*

di oggetti secondari, rappresentati in questo caso da simpatici fotogrammi del film, che vi potete gustare nella Baracca 1, adibita alle opzioni di gioco. Più utili, anche se non indispensabili, i pezzi che compongono la mappa della fattoria dei Tweedy, che vi aiuta a orientarvi meglio. Una volta raccolti gli oggetti necessari per la costruzione dei mezzi di fuga, questi vanno portati in una baracca specifica dove una gallina che si curerà dell'assemblaggio vero e proprio: dopo le già citate cesoie, il risultato potrebbe essere una catapulta, dei jetpack, un'altalena, insomma tutti mezzi di fuga costruiti nella maniera più rudimentale (ed esilarante). Una volta completato un marchingegno, si sblocca il minigioco ad esso associato: con la catapulta dovrete lanciare le vostre camerate gallinacee su delle casse galleggianti in un laghetto posto al di là la recinzione. Lo stesso con l'altalena, ma prima i polli dovranno rimbalzare su un materasso tenuto in movimento da altri due pennuti. In entrambi i casi si tratta di regolare potenza e direzione col pad. Nel caso dei jetpack (in realtà dei razzi per fuochi artificiali sottratti ai Tweedy) la potenza determina l'altezza: vanno centrati infatti porte, finestre e un pneumatico rotante a diverse quote, non appena si aprono (o mostrano il "buco", nel caso dello pneumatico). Quando avrete superato tutti i minigiochi, avrete accesso al livello successivo, introdotto da uno spezzone del film. A questo proposito c'è da dire che i filmati sono piuttosto frequenti e riguardano spesso dei momenti davvero topici della pellicola. Se avete in programma di noleggiare la videocassetta, vi consiglio di farlo prima di giocare al videogioco o vi rovinerete il gusto della sorpresa! Andando avanti, entrerete anche nei panni di Rocky, il gallo volante, e dei topi truffaldini Frego e Piglio, tutti tratti di peso dal film. Man mano che il gioco procede, il modo per assicurarsi tutti gli elementi dei marchingegni si fa più intricato. Questo si riflette soprattutto nell'ispessimento della complessità degli enigmi da risolvere nelle varie locazioni, non tanto nella fase esplorativa (nessuno dei nemici diventa più ostico o moltiplica la sua presenza). In particolare, quando interpreterete Frego e Piglio, dovrete risolvere dei puzzle in coppia per nulla stupidi, anzi originali e divertenti.

Dal punto di vista tecnico si vede che i Blitz Games non sono dei mostri di programmazione: nonostante l'inquadratura non sia particolarmente ampia, il gioco riesce in alcuni punti a scattare. Il resto tutto sommato è adeguato, senza mai tracimare nell'iperdettagliato. Una cosa sui caricamenti: se siete tra quelli che prediligono caricamenti più lunghi, ma per aree di gioco ampie, preparatevi perché **Galline in Fuga** propone invece caricamenti rapidi, ma frequentissimi. Molto carino e adatto il sonoro, di chiara matrice cinematografica (e citazionista, tanto per cambiare).

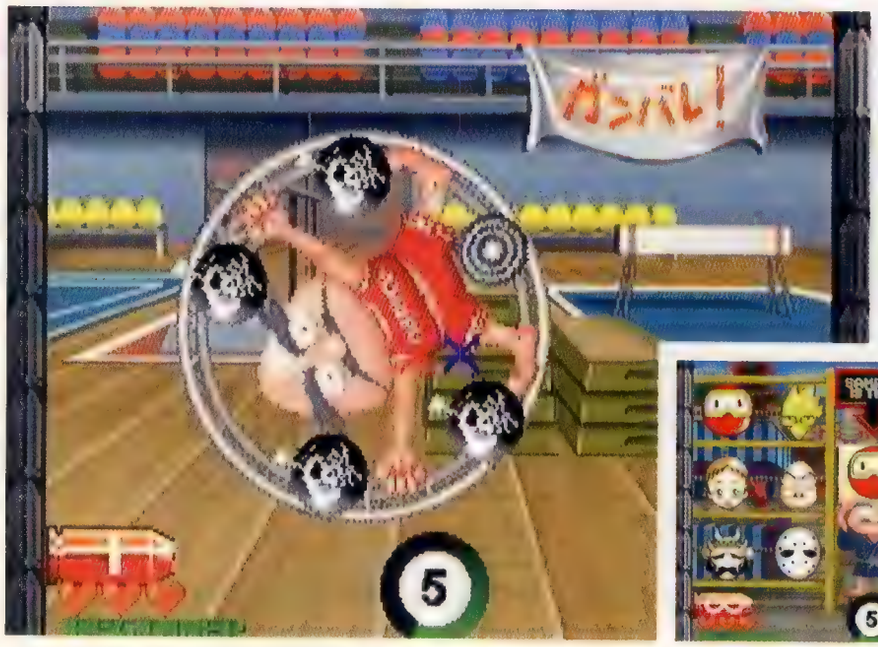
Allora, qual è il problema di **Galline in Fuga**? Solo uno: è cortissimo. Proprio quando avete imparato ad apprezzare la raffinatezza di alcuni puzzle, vi state divertendo con la varietà dei minigiochi, vi siete immersi completamente nell'atmosfera grazie alla valanga di filmati, vi siete resi conto di trovarvi in un esempio di avventura ormai raro… il gioco finisce.
All'improvviso vi rendete conto di quanto sia microscopico il mondo di **GIF**, e non perché interpretate dei pennuti o dei topi, ma perché un pollaio, un garage, un fienile, un monolocale, un ripostiglio e una sala macchine non possono certo bastare a fare un gioco competitivo oggi come oggi. E un bel gioco su licenza diventa d'un botto un piccolo prodotto disperatamente aggrappato alla fama del proprio franchise.

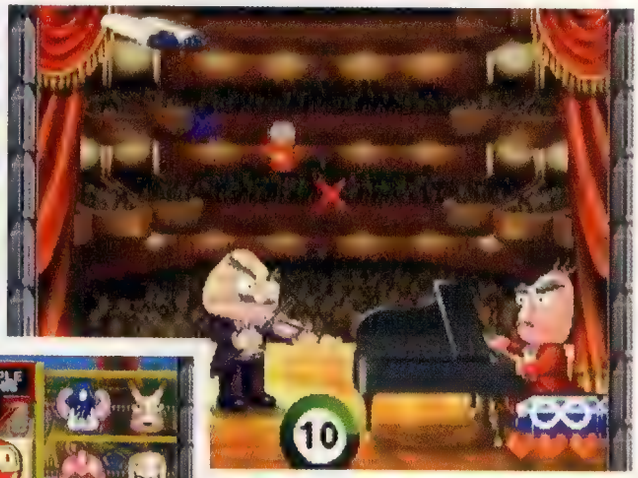
voto 5 su 10

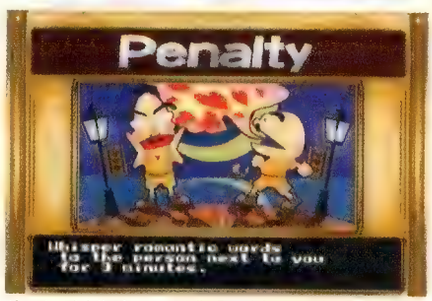
ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **NAMCO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-8**

Point Blank 3

L'unico sparatutto per PSone per cui valga la pena comprarsi una light gun ritorna in una terza edizione più demente - e pertanto divertente - che mai.







L'apoteosi della demenza: alla fine dei tornei viene suggerita una penitenza a cui dovrebbe sottostare uno degli sconfitti!

***Galaxian**! Tutti i grandi miti videoludici dovrebbero concedersi una variante con la light gun, ogni tanto!*

di paolocardillo

C'era bisogno di una nuova puntata della saga di **Point Blank**? Secondo me sì. **Point Blank** è una di quelle cose che ti dimentichi in fretta, perché non può certo serpeggiarti nel subconscio, una volta che ci hai fatto le doverose 436 partire consecutive con gli amici (*"Questa è l'ultima!"*); allora perché quando esce una nuova puntata vedo uno strano sorriso fare capolino sui volti di colleghi, parenti e amici? Cos'è, l'ancestrale desiderio di deficienza? Credo proprio di sì. Quindi, tornando al ragionamento di prima, non ti si scolpisce nel subconscio perché è già rannicchiato dentro di esso, pronto a risvegliarsi, il beota, ogni due-tre anni, il tempo giusto di stagionatura. Vorrei che fosse chiara una cosa: questo non è un corso per aspiranti gangster, però ci somiglia parecchio! Si artigliano due pistole a raggi infrarossi e si inizia il martellamento del grilletto contro tutto ciò che si agita su uno schermo che si deve considerare solo fortunato che le pistole non siano vere. Altriment poi chi glielo spiega alla stampa che i videogiochi non fanno male? Ah già, la stampa siamo noi…

"Welcome to the Third Phase" mi starnazza un'anatra in un orecchio: ho capito, ho capito, lo so che è la terza puntata (in Giappone si chiama **Gunbalina**, ma si può?) e che il concept non è cambiato in tutti questi anni, ma non è uno degli intendimenti di questa saga, anzi direi che si tratta di qualcosa nato per la clonazione spontanea. Insomma, è l'edizione speciale dell'edizione speciale di **Point Blank** (se fosse il quarto capitolo, ovviamente l'ultima frase sarebbe stata più lunga). L'unico barlume di novità scintilla, come tutti si sarebbero aspettati, tra un'opzione e l'altra. Scattano dati e cifre. Sul mio personalissimo cartellino vedo registrate cinque modalità: 1) Versus, che ha bisogno di poche spiegazioni. Si gioca in due e ognuno ha il suo obiettivo da raggiungere; 2) Arcade, ancora giocabile in coppia, ma le due prestazioni vengono sommate e confrontate con l'obiettivo prefissato del livello; 3) Endurance, una novità nel novero delle opzioni, vi fa giocare in solitario: si va avanti finché non si esauriscono le vite a disposizione. Un vero tour de force che rischia di trasformarvi il braccio in un martello pneumatico. Cavolo, potreste rimanere chiusi in casa per 100 giorni, senza telecamere, senza altre nove persone in giro per la casa, ma in compenso non saprete nulla del mondo esterno! 4) Party, il vero paradiso dei gozzoviglioni. Potete pigliare fino a otto persone di qualsiasi sesso, età e classe sociale, schiaffarli davanti a un monitor e iniziare dei tornei. Nel sotto-modo Tournament (max 4 persone) si fanno scontri a eliminazione diretta partendo dalle semifinali in match costituiti da quattro minigiochi, mentre nel sotto-modo Team Battle si gioca in due squadre di quattro componenti e i concorrenti vengono eliminati appena perdono un match. Quindi se uno dei componenti vince tre match consecutivi, la squadra trionfa senza che nessuno dei suoi compagni sia mai entrato in azione, e viene proclamato eroe. Anche qui le partite si svolgono affrontando quattro minigiochi; 5) Training, nulla da spiegare.

Le varie prove di tiro al bersaglio hanno delle differenze: quelle di demolizione richiedono una frequenza di fuoco maniacale, quelle di protezione esigono la salvaguardia di un soggetto sullo schermo, quelle "intelligenti" vi impongono un minimo di ragionamento misto a colpo d'occhio (esempio: sei sveglie a lancette. L'unica da colpire è quella il cui orario corrisponde a quello segnalato da un display digitale) e così via.

Potrei concludere la recensione con le stesse frasi con cui l'ho iniziata. C'era bisogno di un altro **Point Blank**? Risposta: e perché no? Certo, se ce lo proponessero ogni anno mi verrebbe spontaneo chiedere a Namco: *"Ma perché non vi dedicate al nuovo **Tekken/Ridge Racer/Pacman** invece di perdere tempo?"*, ma con questa cadenza l'incursione nel genere nihonjin coin-op gangsta è pienamente giustificata. E grazie alla modalità Party potete anche coinvolgere altri sei dementi e fargli credere di essere dei fantastici pistoleri: tanto alla fine prevarranno le ghignate, che è la cosa più importante…

voto 7 su 10

Il 1° Cash and Carry di Roma e del Lazio dedicato
"ESCLUSIVAMENTE AI RIVENDITORI"

NOVITÀ GIORNALIERE IN ARRIVO DA TUTTO
IL MONDO ORARIO CONTINUATO DALLE 10.00
ALLE 18.00 SPEDIZIONE IN TUTTA ITALIA

Digital net
DISTRIBUZIONE CONSOLLE E VIDEOGAMES

VIA VIRGINIA, 1/3 - 00181 ROMA

M FURIO CAMILLO

06/7822410 - 06/78349839 - 06/78140622

06/7858177

E-mail: info@digital-net.it

Sito: www.digital-net.it

Volete ricevere il nostro listino con anteprime, novità strepitose?
Contattateci

NOTA: I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **VIRGIN** SVILUPPATORE **COYOTE** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP**

European SuperLeague

Una volta eravamo noi europei i leader incontrastati nello sviluppo di videogiochi calcistici, ma sicuramente non torneremo tali nemmeno stavolta...

I calci piazzati si eseguono come gli swing nelle simulazioni di golf...

Paolino Di Canio Fatality: premete ● quando siete vicini all'arbitro ed ecco cosa succede...

di paolocardillo

Era un'idea che circolava negli ambienti calcistici qualche anno fa e veniva anche caldeggiata da influenti personalità del nostro Paese: la creazione di una SuperLega che, nella sua concezione più radicale, avrebbe sottratto addirittura le squadre europee più forti ai propri campionati nazionali per impegnarle nella prima Guerra Continentale Calcistica. Poi la Champions League si è evoluta, ha fagocitato sempre più squadre, ha caricato i club europei di impegni sempre più frequenti, ha fatto allargare le rose a dismisura e, dulcis in fundo, ha coperto di soldi chi andava molto avanti nel torneo. Alla fine, tutti hanno dimostrato di gradire... Ma quel progetto era veramente affascinante e oggi diventa realtà videoludica grazie a Virgin, che ha pensato bene di agguantare i diritti di 16 tra le più blasonate compagini del Vecchio Continente e lanciarle nella fagiolada europea del secolo. L'elenco dei team è il seguente: Juventus, Milan, Inter, Barcellona, Real Madrid, Bayern Monaco, Borussia Dortmund, Bayer Leverkusen, Ajax, Liverpool, Chelsea; Marsiglia, Paris Saint-Germain, Benfica, Goteborg, Olympiakos. Tutti i nomi dei giocatori sono reali e aggiornati, infortunati cronici compresi (per farla breve: Ronaldo c'è) e update imprevedibili esclusi (tipo cessioni avvenute negli ultimi mesi, ma sono tutte di poco conto). Tutti gli stadi delle squadre del gioco sono stati "licenziati" e beneficiano di una riproduzione in 3D davvero straordinaria. Lo stesso si può dire delle divise e dei volti dei calciatori, ricreati con notevole dovizia di particolari: gli sponsor sono riconoscibilissimi, c'è il nome del giocatore sulla maglietta, la calvizie è sulle teste giuste, e le code e i baffi pure. Insomma, il bagaglio cosmetico di un vero gioco calcistico moderno.

La cosa più impressionante, sul fronte del realismo, arriva però dal sonoro: quei pazzi degli sviluppatori hanno campionato i cori degli ultras di mezza Europa e li hanno infilati nel gioco! Provate a giocare al Meazza di Milano o al Delle Alpi di Torino e ditemi se non avete già sentito i cori in TV o in uno di questi impianti (se li avete mai frequentati, ovviamente)! In compenso, clamorosamente, manca una qualsiasi forma di telecronaca: nessuno la ritiene necessaria, però credevamo che fosse una cosa scontata in un gioco di calcio nel 2001...

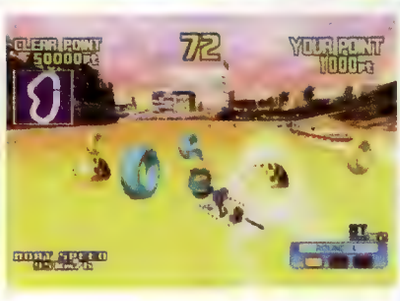
Insomma, commento inesistente a parte, dal punto di vista dell'appetibilità **European SuperLeague** è il sogno di qualsiasi appassionato di calcio del Vecchio Continente. Purtroppo, una volta scesi in campo, l'adrenalina calciofila che intasa le vene degli abitanti d'Europa si trasforma presto in bromuro: tanto per cominciare, la grafica paga pesantemente il dettaglio delle texture sul fronte della fluidità. **ESL** è indubbiamente scattoso: il ritmo è a dir poco moviolistico, magari non a livelli drammatici, ma è la prima cosa che nota chiunque appena lo adocchia. Anche a livello di giocabilità generale siamo su livelli modesti, cosa imputabile a un'intelligenza artificiale molto primitiva. Imbastire una manovra veloce e articolata è abbastanza difficile per via del comportamento "svagato" dei giocatori: è facile che il calciatore a cui è indirizzato un passaggio cicchi la palla se si anticipa troppo il movimento successivo. Insomma, i giocatori denotando una scarsa autonomia, scambi e triangolazioni fulminee sono pure chimere in **ESL** e molto spesso si finisce per giocare con continui rilanci o si parte con un giocatore e si arriva in porta con relativa facilità (soprattutto se si gioca contro la CPU) vista l'ottusità dell'opposizione. Indubbiamente, il fattore appetibilità di **ESL**, come detto in principio di recensione, è elevato e un vero calciomante non può non sentirsi vibrare il portafoglio di fronte al circo virtuale pedatorio messo in piedi da Virgin; dovrà passare per le forche di una realizzazione di scarso talento e orfana di una seduta di testing con tutti i crismi.

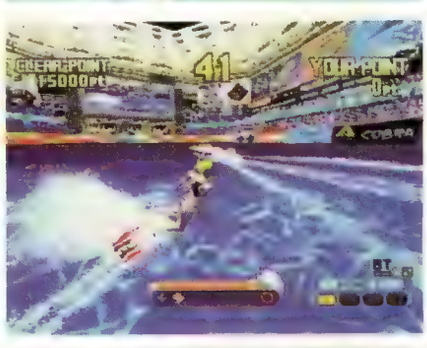
voto **6 su 10**

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **JVC** SVILUPPATORE **METRO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Burstrick Wake Boarding!!

BMX, snowboard, skateboard, mountain bike, kayak ed ora wakeboard: ormai su PlayStation è stato simulato praticamente tutto il simulabile, no? Forse sarebbe ora di passare oltre...





Poteva mancare una locazione ispirata a Venezia in un gioco di questo tipo? Certo che no, e infatti anche ***Burstrick Wake Boarding!!*** *ha la sua piccola città "a mollo"...*

La costante e massiccia diversificazione dell'offerta videoludica è da sempre uno dei punti di forza di PlayStation, e su questo non si discute, ma anche tenendo bene a mente l'impressionante varietà dei titoli disponibili sul 32 bit Sony non si può proprio fare a meno di restare spiazzati di fronte ad una simulazione di wakeboard. Se è vero che tutti gli sport estremi o "alternativi" sono ormai stati riprodotti su questa console, è anche vero che la disciplina scelta da Metro per il suo prodotto non è esattamente una delle più popolari al mondo, il che non gioverà di certo alle vendite. Considerazioni commerciali a parte, bisogna riconoscere agli sviluppatori almeno una certa originalità nella scelta del soggetto, alla quale non ha purtroppo fatto seguito altrettanta perizia nell'effettiva realizzazione del gioco...

Burstrick Wake Boarding!! mette sul piatto sei personaggi, otto wakeboard (le piccole tavole che in questo sport sostituiscono gli sci d'acqua) e due modalità distinte e assai diverse tra loro. La prima, ovvero la gara ad ostacoli, ricorda sotto molti aspetti l'indimenticabile **Wave Race 64** e proietta l'utente all'interno di un torneo in cui l'atleta selezionato, facendosi trainare da un motoscafo lungo una nutrita serie di percorsi rigorosamente acquatici, dovrà tassativamente classificarsi entro le prime tre posizioni di ogni singola gara. Le competizioni sono divise in tre manche corrispondenti ad altrettanti giri di pista; ogni giro presenta un punteggio minimo da raggiungere per aggiudicarsi l'accesso al successivo, e tale punteggio deve essere ottenuto tramite l'esecuzione di salti e acrobazie (da portare a termine con l'ausilio delle apposite rampe) e la raccolta degli anelli colorati disseminati sulla superficie dell'acqua. A complicare le cose dovrebbero intervenire i numerosi ostacoli, fissi o mobili a seconda dei casi, e il limite di tempo: nessuno di questi due fattori, ad ogni modo, riesce a impensierire più di tanto e la modalità a ostacoli finisce per soccombere alla sua stessa facilità e piattezza, con l'aggravante di un controllo pressoché nullo sui trick. In linea di massima lo stesso discorso è valido per la seconda modalità, interamente basata sull'esecuzione delle acrobazie richieste di volta in volta dai giudici di gara. Le sfide, che in questo caso sono articolate in quattro round di difficoltà crescente, ripropongono il limite di tempo della sezione a ostacoli, ma presentano una struttura assimilabile a quella dei cosiddetti rhythm game. Il giocatore, in pratica, deve sfruttare le onde generate dal movimento del motoscafo che lo traina per saltare e quindi premere in rapida sequenza i tasti indicati nell'angolo inferiore sinistro dello schermo. Si tratta indubbiamente di una soluzione moderatamente innovativa per un gioco sportivo, ma, a differenza di quanto accade nei giochi musicali, annoia presto e fallisce miseramente nell'intento di mettere a dura prova i riflessi dell'utente.

Burstrick Wake Boarding!! non diverte granché, insomma, e nemmeno entusiasma dal punto di vista tecnico: la resa grafica complessiva è piuttosto grezza ed elementare, le texture non brillano per pulizia e dettaglio, i poligoni su schermo non sono moltissimi, i campionamenti vocali sono irritanti e la musica è terribilmente banale e noiosa. Si salvano le tinte brillanti e la rappresentazione della superficie dell'acqua in prossimità dell'atleta. Tedio, monotonia e una vaga sensazione di fastidio: **Burstrick Wake Boarding!!** offre questo e poco altro, e non lascia affatto presagire un futuro roseo ed esaltante per le (eventuali) future simulazioni di wakeboard (sempre che qualcuno decida di realizzarne altre, e francamente la cosa appare assai improbabile).

voto 4 su 10

I consigli elargiti dagli altri atleti prima delle gare non sono esattamente illuminanti, ma possono comunque risultare abbastanza utili.

di erikpede

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ELECTRONIC ARTS** SVILUPPATORE **EA SPORTS** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4**

Tiger Woods PGA Tour Golf

"Tiger Tiger Burning Bright/in the forests of the night/ what immortal hand or eye/ could frame thy fearfull simmetry" (William Blake – The Tiger)

Il tempismo è fondamentale per colpire la pallina in maniera corretta evitando di spedirla in qualche bunker ai lati del fairway.

Prima dello swing il giocatore deve prendere in considerazione elementi quali il tipo di terreno su cui si trova la pallina e le condizioni climatiche.

Tiger Woods ha tutto dalla vita. È giovane, ricco, famoso, e tutto quello che deve fare per guadagnarsi il pane è colpire una pallina con una mazza per cercare di mandarla in una buchetta situata al centro di un bel praticello ben curato. I soldi per il giovane Tiger non sono certo un problema visto che, oltre ai premi guadagnati nel corso dei tornei, il signor Woods è inseguito da decine e decine di aziende pronte a ricoprirlo di verdoni pur di riuscire ad ottenere la possibilità di stampare il suo bel faccione o apporre la sua firma sulle proprie produzioni. Inutile dire che in campo videoludico, il marchio che è riuscito ad accaparrarsi i diritti di sfruttamento dell'immagine del giovane talento e a farlo diventare il protagonista della propria serie golfistica è quello di Electronic Arts, software house che non si risparmia certo quando si tratta di acquisire qualche licenza di un certo rilievo.

Ecco quindi che il faccione di Tiger, che durante il gioco non manca di dispensare commenti e suggerimenti, campeggia sulla confezione e ci accompagna dalla schermata delle opzioni fino all'inizio dell'incontro. Una volta scelta la modalità di gioco preferita e il golfista da utilizzare, si arriva sulla piazzola di partenza e si inizia con il primo colpo che, seguendo una tradizione ormai consolidata, viene eseguito mediante la pressione in sequenza di un tasto per stabilirne prima la potenza e poi la precisione; fortunatamente, ed è questo uno dei pregi principali di **Tiger Woods PGA Tour Golf**, è disponibile anche un sistema di controllo alternativo basato sull'impiego dello stick analogico di sinistra, leggermente più complesso, ma sicuramente più elaborato e che richiede una maggiore attenzione e precisione. Non si tratta di una novità e non è certo questo l'elemento in grado di dare nuova linfa a un genere che sembra aver ormai offerto tutto, ma è comunque un elemento degno di menzione e che rende la nuova produzione di Electronic Arts più appetibile e interessante. La valutazione globale, comunque sufficiente, viene però minata da qualche difetto che riguarda non solo la realizzazione tecnica (di cui parleremo dopo), ma anche la struttura di gioco: l'indicatore che segnala il punto di impatto della pallina a terra sembra spesso posizionato in maniera casuale tanto che, anche dopo aver studiato la conformazione del terreno e la forza del vento (e posizionato il cursore di conseguenza), capita che la pallina, una volta colpita, segua una traiettoria molto diversa da quella prevista. È vero che nel golf basta una minima imprecisione nell'esecuzione del colpo per deviarne in maniera sostanziale la direzione, ma è anche innegabile che la frequenza con cui in **Tiger Woods PGA Tour Golf** si verificano queste situazioni è quanto mai allarmante.

L'elemento meno convincente di **Tiger Woods PGA Tour Golf** rimane comunque la realizzazione tecnica, in particolar modo la grafica: è vero che le simulazioni di golf particolarmente spettacolari sono sempre state poche, ma una maggiore cura nella definizione dei fondali e nelle animazioni dei giocatori (veramente mediocri) avrebbe senza dubbio giovato.

Facendo un riassunto della situazione e soppesando i pregi e i difetti di **TW PGA Tour Golf**, la nostra valutazione globale è sufficiente e nulla più; gli appassionati del genere, grazie anche alla presenza di un discreto numero di percorsi e varianti di gioco, troveranno certamente pane per i loro denti, ma visti i problemi citati e considerata la presenza su PSone di giochi di golf decisamente più interessanti (**Everybody's Golf 2** su tutti) l'acquisto del titolo Electronic Arts è consigliato solo ai veri adoratori di questa disciplina sportiva.

voto **6 su 10**

di marco**ravetto**

PIÙ IN ALTO! PIÙ VELOCE! DI PIÙ!

"Il miglior gioco di moto per PlayStation" 8/10 Power (UK).

- Le più avanzate dinamiche di motocross.
- Dozzine di eventi autentici per tutti gli amanti di motocross, supercross, freestyle, incluso il THQ US Open.
- Più di 16 grandiosi bolidi a 2 ruote delle più prestigiose case motociclistiche
- Più di 50 combo con trucchi, giochi di freestyle e mosse originali.
- 8 modalità di gara multiplayer, campionato con tutte le stagioni agonistiche, freestyle competition e modalità carriera incluse.

Championship Motocross™ 2001 Featuring Ricky Carmichael

www.cmx2001.com www.britmx.co.uk

THQ
www.thq.co.uk

Distribuito da 3D

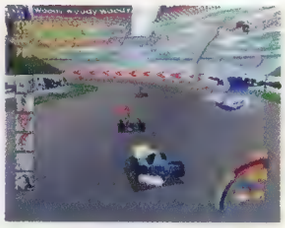
PlayStation

GAME BOY COLOR

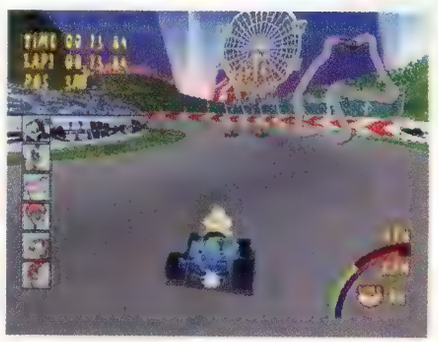
FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **SYROX DEVELOPMENTS** GENERE **CORSA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Woody Woodpecker Racing

Il picchio più famoso della storia dei cartoni animati e un gruppo di suoi amici si affrontano per... già, perché si affrontano?



*Pesci e pomodori giganti... Queste sono solo alcune delle armi disponibili in **Woody Woodpecker Racing**.*



Tra le ambientazioni presenti non poteva mancare il Giappone, con tanto di ruota panoramica in puro stile Suzuka.

di marcoravetto

Dovendo descrivere **Woody Woodpecker Racing** utilizzando una sola parola l'aggettivo più adatto, a mio modesto parere, è "prevedibile". Prevedibile perché i programmatori di Syrox Developments hanno sfornato una copia carbone dei più famosi e popolari titoli del genere "kartistico", clonandone le caratteristiche fondamentali e utilizzando come unico elemento distintivo la presenza dei personaggi di una serie animata (non che questa sia poi una grande novità...).

Dopo aver impostato le opzioni, che non brillano certo per originalità, si inizia a giocare seguendo uno schema già provato decine di volte, con il mezzo protagonista che si muove scattante in livelli dalla conformazione più o meno contorta, e con la presenza delle immancabili armi (in questo caso sotto forma di pomodori giganti, ratti e altre diavolerie) da utilizzare contro gli agguerriti avversari. L'unico barlume di originalità è rappresentato dalla presenza di un attacco aggiuntivo, disponibile nel corso di tutta la gara, che varia a seconda del personaggio prescelto e che consiste nell'utilizzo di un oggetto, sia esso un pesce, una chiave inglese o il becco nel caso di Woody Woodpecker, per colpire un malcapitato pilota che si trovasse nelle vicinanze. In questo modo anche senza raccogliere le scatole che contengono i soliti power-up è possibile difendersi dagli attacchi dei nemici e conquistare posizioni in classifica. L'intelligenza artificiale dei piloti controllati dalla CPU è più che discreta e il loro continuo utilizzo delle armi e degli attacchi garantisce una sfida appassionante stimolando il giocatore a gareggiare senza commettere errori per conquistare la prima posizione in classifica; la ricompensa per la vittoria finale non è certo delle più esaltanti (solamente tre personaggi segreti), ma non è certo questo il difetto più evidente di **Woody Woodpecker Racing**. Il confronto con altre produzioni del genere disponibili su PSone vede uscire sconfitto il titolo Konami a causa di una realizzazione tecnica rivedibile sotto diversi aspetti: fluidità e velocità sono state ottenute a scapito della ricchezza delle ambientazioni che, pur apprezzabili per quanto concerne la varietà, mancano di dettagli e appaiono abbastanza grossolane e poco curate. Di apprezzabile fattura i vari mezzi disponibili che comprendono macchine sportive, da Formula 1 e off-road, mentre un discorso a parte merita l'accompagnamento sonoro. Il tipico verso di Woody Woodpecker è infatti ripetuto con tale frequenza da diventare ben presto un tormentone insopportabile, tanto che è preferibile sostituire musiche ed effetti del gioco con le note di una qualunque stazione radio o del vostro CD preferito.

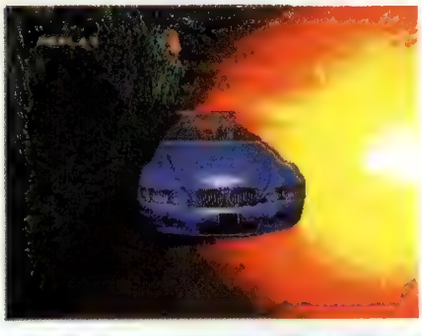
Woody Woodpecker Racing ha, in definitiva, tutte le caratteristiche tipiche di questo genere di produzioni, tanto in voga tra le software house che devono trovare un modo "originale" di sfruttare una licenza di un famoso cartone animato senza produrre il solito platform game. Pur trattandosi di un titolo nel complesso positivo e che merita una valutazione sufficiente, il gioco di Konami non riesce a innalzarsi dalla massa e ne viene velocemente risucchiato. Di conseguenza, come capita spesso (se non sempre) in questi casi, l'eventuale acquisto di **Woody Woodpecker Racing** dev'essere subordinato alla disponibilità economica e al vostro amore per il protagonista. Quando le case capiranno che **Super Mario Kart** è inimitabile, sarà sempre troppo tardi...

voto **6 su 10**

007 Racing

Non c'è verso che Electronic Arts la smetta di confezionare tie-in mediocri sulla scia dell'ennessimo film su 007. Pur cambiando genere (guida piuttosto che sparatutto), il risultato è sempre lo stesso: pessimo.

Se siete vicini a un bersaglio che state tempestando di missili verrete troppo spesso investiti voi stessi dalle esplosioni. Molto frustrante…



Una Aston Martin "modificata" con MI6, può anche competere con un carro armato. Eheheh…

Mentre non è ancora chiaro chi dovrebbe vestire i panni del prossimo James Bond (Kevin Spacey? Matthew Parry? Sì, è candidata anche Catherine Zeta-Jones!) dopo il forfait annunciato da Pierce Brosnan, EA ci offre l'occasione di fregarcene sfrecciando a bordo dei più famosi bolidi della saga dell'Agente 007. Una delle particolarità di queste auto era la dotazione "extra" alquanto belligerante, ma era a fin di bene: andava sfruttata per mettere a tacere i cattivi, sempre guidati da menti malate nel pieno di un delirio di onnipotenza. Proprio per questo **007 Racing** non si può definire un racer classico, anzi sembra proprio l'evoluzione tridimensionale del mitologico **Spy Hunter**: un occhio alla strada e un dito errante sulla pulsantiera che attiva esotici dispositivi di attacco. Una prospettiva affascinante per qualsiasi videogiocatore. Ogni missione vi affida la conduzione di un veicolo diverso: la lista (tutta europea, com'è nella tradizione di 007) comprende la mitica Aston Martin DB5, BMW 750, BMW Z8, BMW Z3 e Lotus Esprit. Le "diavolerie" (quelle che nei film vengono esposte a Bond dall'immarcescibile "Q") delle macchine si manifestano sotto forma di mitragliatrici, missili terra-aria, dispositivi laser taglia-pneumatici, dispensatori di mine e olio, etc. mentre i livelli sono ambientati nei seguenti scenari: New York, Monte Carlo, Amsterdam, Sud America, Europa dell'Est, Messico, Louisiana. Il gioco non si riduce comunque a un tour ad alta velocità con contorno di esplosioni, ma vi sottopone il problema di raggiungere obiettivi ben esposti, la cui ultimazione dipende dall'accumulo di un dato numero di punti. A mettervi il bastone tra le ruote ci pensa comunque anche il tempo limitato. Tanto per fare un esempio, nel livello Highway Hazard lo scopo finale è quello di lacerare con il laser di cui si parlava prima gli innumerevoli pneumatici di un diciottoruote, riducendo nel frattempo in polvere le forze motorizzate o aeree ostili. Oppure, facendo leva su un disperato bisogno di velocità, potreste trovarvi a correre attraverso una giungla messicana per raggiungere un ponte prima che esploda.

Le premesse di **007 Racing** sono molto allettanti, peccato che l'entusiasmo iniziale si blocchi di fronte a un diffuso ematoma di difetti evidente sin dalla prima partita. Alcuni sono particolarmente ingenui ed instillano il sospetto che il gioco non sia passato attraverso una fase di testing degna di questo nome. Per esempio, il gioco consente di scorrere tra i vari marchingegni utilizzabili tramite la pressione di un pulsante, e fin qui è tutto sacrosanto. Ma perché gli ordigni appena raccolti per strada diventano attivi automaticamente? Se uno si trova impegnato in uno scontro a base di missili con un nemico particolarmente ostico davanti a sé, che bestemmia potrà mai proferire quando si troverà selezionato il dispensatore di olio? Altro esempio: i razzi, un'arma comunissima, vengono sparati alternativamente dalla fiancata destra e poi da quella sinistra. Il problema è che uno si deve ricordare da dove è stato sparato l'ultimo colpo per capire da dove sparerà il prossimo. In un titolo prettamente arcade, in cui il giocatore è già impegnato a non andare a sbattere, è un particolare che scatena un certo senso di frustrazione. A questo si aggiunge il fatto che le prestazioni delle auto sono tutte estremamente simili pur appartenendo a range generazionali assolutamente differenti. Nessuno chiedeva il **Gran Turismo** di James Bond, ma una diversificazione non avrebbe giovato alla varietà? Per quel che riguarda la realizzazione tecnica poi, sembra di ripercorrere a ritroso l'albero genealogico della grande famiglia PlayStation sino ad arrivare ai primi giochi di guida, quando texture poco pulite, rallentamenti evidenti e problemi di collisioni potevano essere imputabili alla poca esperienza degli sviluppatori. Non salvano il gioco nemmeno un multiplayer in split-screen a due varianti (quella testa-a-testa, però, è completamente priva di bot), degli effetti sonori tutto sommato discreti e degli FMV in CG di sinuose Bond girls che gratificano il giocatore alla fine di ogni livello.

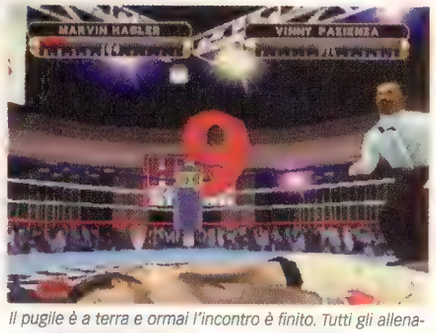
voto 4 su 10

di paolo**cardillo**

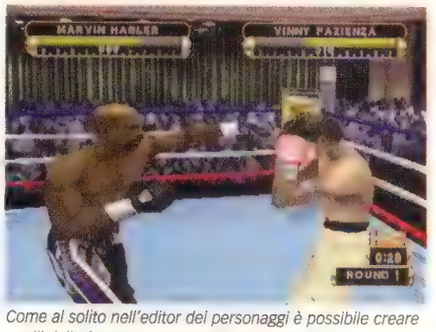
FORMATO **PSONE** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **ACCLAIM** SVILUPPATORE **OSIRIS STUDIOS** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

HBO Boxing

Pugili leggendari si sfidano sul ring in combattimenti all'ultimo gancio. Riuscirà **HBO Boxing** a mettere KO la concorrenza?



Il pugile è a terra e ormai l'incontro è finito. Tutti gli allenamenti fatti non hanno portato i risultati sperati...



Come al solito nell'editor dei personaggi è possibile creare pugili dalle fattezze veramente stravaganti.

di marco**ravetto**

Iniziamo diversamente dal solito, esaminando parola per parola il titolo del gioco qui recensito, **HBO Boxing**. Cominciamo dal termine più comprensibile, "Boxing". Se l'istinto non c'inganna dovrebbe essere un modo per dire pugilato, come confermano peraltro le immagini presenti sulla confezione nonché tutte le informazioni e i dati riportati sulla cartella stampa che accompagna il gioco. Passiamo ora alla parola più difficile, ovvero "HBO". Cos'è HBO? Una nuova lega professionistica di pugilato? Una formula chimica? O forse un network televisivo americano? Se avete optato per una delle prime due risposte siete completamente fuori strada: HBO è infatti una rete televisiva via cavo, specializzata, tra l'altro, nella messa in onda delle più importanti riunioni pugilistiche. E' probabile che questo titolo sia sufficiente a richiamare l'attenzione degli appassionati di pugilato d'oltreoceano ma, per noi europei che conosciamo a malapena l'esistenza di quest'emittente, un nome simile appare oscuro e ignoto. Doveroso quindi tuffarsi subito nel gioco e iniziare l'esame delle opzioni disponibili: in questo settore, al contrario di quanto accade invece per la meccanica di combattimento, i programmatori non si sono sforzati esageratamente, inserendo, oltre a una serie di pugili più o meno famosi (Rocky Marciano, Larry Holmes e George Foreman, giusto per citarne alcuni), le classiche modalità di gioco che consentono di allenarsi, di creare dal nulla il proprio pugile, di affrontare un avversario in un'esibizione oppure di simulare un'intera carriera pugilistica, partendo dai bassifondi fino ad arrivare al titolo mondiale.

Passate in rassegna tutte le opzioni, è ora di scendere sul ring per provare un combattimento veloce: dopo una breve introduzione il suono della campana segnala l'inizio delle ostilità e i due pugili si fronteggiano con espressioni minacciose. Il primo pugno, un montante destro, colpisce in pieno volto l'avversario, seguito da un gancio destro, da un uppercut destro e da un jab destro…

Ed è a questo punto che sorge un dubbio: perché il nostro pugile colpisce solo di destro? Una rapida lettura del manuale di istruzioni consente di svelare l'arcano: per passare dalla mano destra a quella sinistra è necessario premere **L1**.

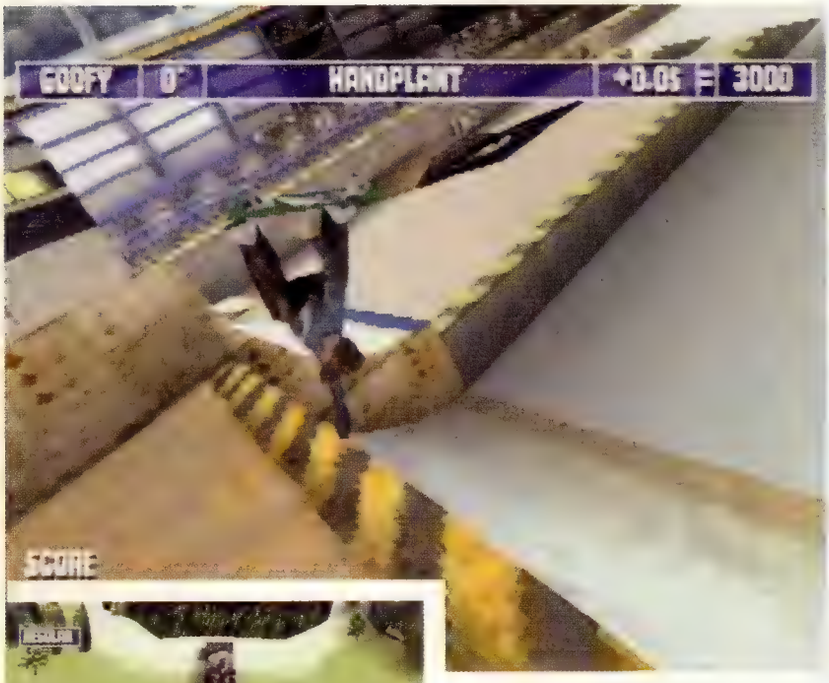
Spiegato in termini più chiari, i quattro tasti (e le loro combinazioni) sul pad servono a eseguire tutti i colpi e premendo il tasto dorsale si passa dalla destra alla sinistra. Questo sistema di controllo è certamente ingegnoso e interessante, visto che permette di offrire una maggiore gamma di colpi, ma allo stesso tempo costringe il giocatore a vere e proprie evoluzioni quando, nelle situazioni di corpo a corpo, è necessario eseguire veloci combinazioni a due mani. Discreta l'intelligenza artificiale dei personaggi controllati dalla CPU, ognuno con un diverso stile di combattimento, mentre è decisamente meno apprezzabile la realizzazione tecnica; il sonoro, tutto sommato discreto, accompagna una grafica appena sufficiente per quanto riguarda le animazioni e la definizione dei personaggi, ma assolutamente mediocre nelle ambientazioni, carenti di dettagli e caratterizzate dal patetico effetto "pubblico piatto" che affligge numerose produzioni del genere. La valutazione finale su **HBO Boxing** è sufficiente e globalmente si tratta di una produzione dotata di alcune caratteristiche interessanti ma, valutandone anche i difetti, il risultato finale non raggiunge i livelli sperati..

voto **6 su 10**

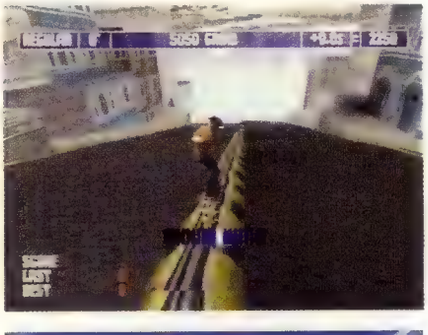
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **THQ** SVILUPPATORE **DARKBLACK** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

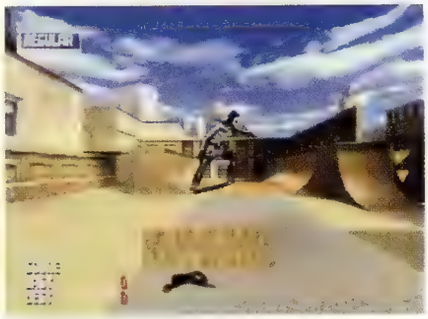
MTV Sports: Skateboarding featuring Andy McDonald

Skateboard, BMX e snowboard imperversano ormai da mesi su PlayStation: finirà mai la moda degli sport estremi sul 32 bit Sony? Sembrerebbe proprio di no...



Quelle macchine saranno difficili da oltrepassare, così come sarà difficile "digerire" il draw-in a fondo schermo...





*I buffissimi personaggi segreti rapprsentano uno dei (pochi) punti di forza di **MTV Sports: Skateboarding**...*

Lanciare una simulazione di skateboard poco dopo l'uscita di **Tony Hawk's Pro Skater 2**: un compito a cui qualsiasi softco sarebbe ben lieta di sottrarsi, e che invece è toccato in sorte a THQ, ormai lanciatissima sul fronte degli sport estremi su PlayStation. E non è tutto: la scarsa oculatezza dimostrata in questo caso da THQ, infatti, non si è limitata alla mancanza di tempismo, ma ha coinvolto anche la scelta del prodotto. In altre parole: non solo **MTV Sports: Skateboarding** non è assolutamente all'altezza del gioco scritto da Neversoft, ma è un titolo mediocre indipendentemente dagli eventuali (e imbarazzanti) paragoni con la concorrenza. Questo perché gli sviluppatori del team Darkblack hanno commesso errori madornali in tutte le fasi del design, a partire da quella relativa alla grafica: gli smarrimenti della telecamera virtuale, l'evidente draw-in e l'illuminazione dinamica assai poco convincente sono solo alcuni degli aspetti negativi che inficiano il motore poligonale che muove **MTV Sports: Skateboarding**. E la lista dei difetti non finisce qui. I personaggi, ad esempio, sono piuttosto piccoli e "grezzi" e, cosa ancor più grave, sono animati in modo tutt'altro che impeccabile, soprattutto per quanto riguarda le cadute; queste ultime, oltre ad essere malamente collegate con i movimenti che le precedono, provocano per qualche bizzarro motivo la sparizione dell'ombra degli atleti, dando luogo ad un effetto visivo quantomeno sgradevole. Addirittura peggiore delle animazioni risulta il frame rate, tremendamente incostante (con tanto di drammatici cali in concomitanza con la partenza delle tracce audio), mentre le texture riescono a supplire alla bassa definizione con un set di colori effettivamente azzeccati. Banali gli effetti sonori, irritanti i cori di disapprovazione della folla, buoni i pezzi musicali acquistati da THQ (con una menzione speciale per i brani targati Deftones e Cypress Hill): con questo si conclude il quadro della realizzazione tecnica di **MTV Sports: Skateboarding**. Domanda: e il gameplay? Risposta (scontata): siamo più o meno sulle stesse note, purtroppo. La presenza di atleti e sponsor reali (con Andy Macdonald e Keith Hufnagel tra i primi, e Swatch e Airwalk tra i secondi), la varietà delle arene (numerosissime, abbastanza estese e generalmente interessanti, con tanto di zone segrete come la luna, l'inferno e un castello abbandonato) e l'introduzione di parecchi trick da eseguire a terra (una novità assoluta, se si escludono i semplici "manual" di **Tony Hawk's Pro Skater 2**) non riescono a far dimenticare le imprecisioni nel rilevamento delle collisioni, il ritmo di gioco bassino, la latitanza della spettacolarità e le falle nel sistema di controllo, la cui scarsa prontezza (unita alla tolleranza prossima allo zero in materia di atterraggi scoordinati) può rendere terribilmente frustrante persino l'esecuzione dei trick più elementari.

Meno desolante il panorama delle modalità di gioco: l'opzione Lifestyle corrisponde alla carriera di **Tony Hawk's Pro Skater 2** (ma qui il passaggio di livello dipende dai voti assegnati a fine gara da un'invisibile giuria), quella denominata MTV Hunt prevede la raccolta delle icone MTV e dei pezzi di skateboard (necessari per l'ottenimento di nuove tavole) sparsi per le arene, la sezione Survival richiede l'esecuzione di acrobazie mirate ad aumentare il tempo a disposizione del giocatore, e l'originale modalità Stunt basata sulla chiusura di trick davvero esagerati (salti al di sopra di decine di macchine disposte in fila, lunghissime scivolate su ringhiere sospese nel vuoto e altro ancora). Peccato che quest'abbondanza di opzioni, completata da una nutrita serie di eventi dedicati al gioco in coppia (ammesso che si riesca ad usufruirne, visti gli ulteriori cali del frame rate), risenta comunque dei pesanti limiti della struttura allestita da Darkblack, finendo di fatto per annegare tra i problemi di un gioco che (dispiace dirlo) deluderebbe anche se **Tony Hawk's Pro Skater 2** non fosse ancora uscito sul mercato...

voto **4 su 10**

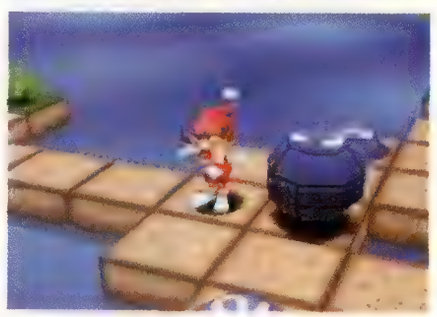
di erikpede

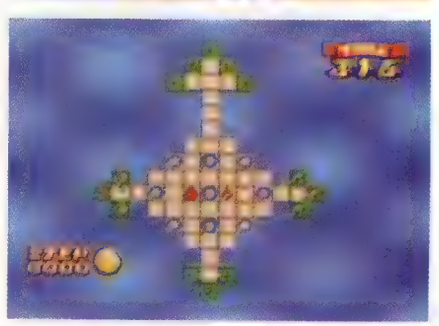
ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **KEMCO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **PUZZLE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Bombing Islands

Arriva una telefonata a Malpensa che parla di una bomba all'aeroporto. Ve l'immaginate la faccia della gente quando vede che l'artificiere è un tizio con un naso rosso finto, il volto truccato e un vestito da circo?

Rimanere coinvolti nelle esplosioni non è una cosa salutare...





Prima di iniziare, un'occhiata alla disposizione delle bombe.

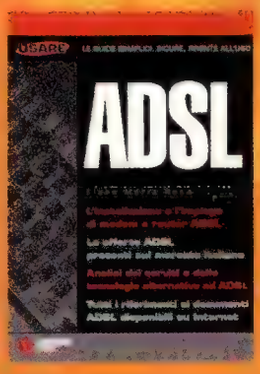
di paolo**cardillo**

Passato attraverso degli innocui, ma originali e spassosi titoli su Super NES e PSOne qualche secolo addietro, torna Kid Klown. *"Chi è Kid Kloooowwwnnn???!!!"* azzarderei, se fossi stato educato al cabaret di Zelig. In effetti la domanda è poco comica e molto lecita, e genera il seguente responso: Kid Clown riveste la poco conosciuta funzione di mascotte ufficiale di Kemco. I precedenti titoli erano **Crazy Chase** (per Super NES), una specie di gioco on-rail isometrico, e **Crazy Chase 2** (PSone), sulla stessa falsariga del primo, una generazione videoludica più in là. Nessuno dei due è finito in copertina su *Time* come fenomeno dell'anno, ma nessuno si era dimenticato all'epoca di sottolineare la notevole dose di originalità dei due prodotti. Ora Kid Klown torna e quello che ci aspettavamo di conseguenza era una bella sferzata di freschezza sulla schiena della softeca PSone.

La realtà però è ben diversa: **Bombing Islands** ha abbandonato lo schema dei due **Crazy Chase** e subisce l'influenza di un classico del terrorismo dinamitardo videoludico: **Bomberman**. L'antefatto (piuttosto insensato) narra dell'improvvisa materializzazione di centinaia di ordigni esplosivi sui sei atolli che costituiscono Planet Clown, un mondo in cui la mascotte di McDonald's sarebbe venerata praticamente come una divinità. Ovviamente, in qualità di artificiere, viene spedito Kid Klown, mica il primo pagliaccio che passa. La rappresentazione grafica delle isole di **Bombing Islands** mostra piastrelle quadrate su alcune delle quali sono posti gli ordigni, delle paciose sfere ripiene di esplosivo. Una di queste è rossa e va considerata come il detonatore di tutte le altre. Si tratta, infatti, dell'unica bomba che potrete innescare: lo scopo del gioco è disporre le altre bombe in modo da scatenare una reazione a catena che faccia brillare tutti gli ordigni in un'unica grande esplosione. Il tutto va ovviamente eseguito entro un tempo limite prefissato. L'elemento di cui tenere conto è la portata di ogni esplosione, segnalata sulla bomba da un numero che specifica quante caselle verranno interessate dall'esplosione nelle quattro direzioni cardinali. Una volta azzeccata la sistemazione delle bombe, salta tutto in aria, isola compresa. Il che ci fa sorgere spontanea la domanda: se Kid Klown doveva salvare Planet Clown dalla minaccia dinamitarda, cosa salva se esplode tutto? Boh, misteri delle trame videoludiche.

La pochezza di **Bombing Islands** si manifesta avanzando confronti con le analoghe produzioni bombarole che l'hanno preceduto. Partirei con **Bomberman**, visto che l'abbiamo citato come fonte ispiratrice: prendendo in esame la sola modalità in singolo (del resto quella in multiplayer non esiste), direi che la dose di divertimento pende di qualche tonnellata dalla parte della saga di Hudson.. Ma **Bomberman** non è un vero e proprio rompicapo per cui, a parità di generi, il vero paragone andrebbe fatto con... vediamo un po'... con **Campo Minato** di Windows! E qui **Bombing Islands** si becca la mazzata finale: è meglio **Campo Minato**! L'elementare (e ridicola) facilità con cui si conclude un livello di **Bombing Islands** va al di là del fulmineo: anzi, l'istantaneità con cui si risolvono i bambineschi puzzle di **BI** rischia di farvi tornare indietro nel tempo, siete avvertiti! Credo che non esista nessun altro prodotto nel panorama videoludico attuale che possa essere così svilente per il cervello umano, ma forse si capiva già dalla descrizione del gioco. Infatti, oltre a quanto spiegato poc'anzi, non vi è null'altro che alimenti la longevità e la varietà o stimoli un'area rilevabile del cerebro. In breve, uno dei candidati al peggior rompicapo di sempre.

voto 3 su 10



Usare ADSL

Elena Maria Rosa

L'installazione e l'impiego di modem e router ADSL.
Le offerte ADSL presenti sul mercato italiano.
Analisi dei servizi e delle tecnologie alternative ad ADSL.
Tutti i riferimenti ai documenti ADSL disponibili su Internet.

Cod. 2487 Pag. 192
L. 35.000 € 18,08

Costruisci il tuo Computer

Domenica Maddaloni

Creare il Computer perfetto per le proprie esigenze.
Hardware e periferiche per PC.
Le principali catene di distribuzione e le loro offerte.

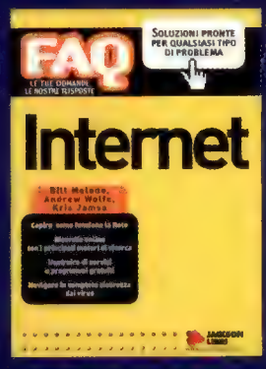
Cod. 2540 Pag. 224
L. 35.000 € 18,08

La grande Guida Windows 2000 Server

Todd Brown, Chris Miller

Principi e procedimenti pratici per la configurazione avanzata del sistema.
L'Active Directory e il File System di Windows 2000.
Come gestire in maniera sicura processi, utenti, gruppi di lavoro, stampa…
Risolvere i problemi di rete in maniera efficace.

Cod. 2482 Pag. 800
L. 95.000 € 49,06

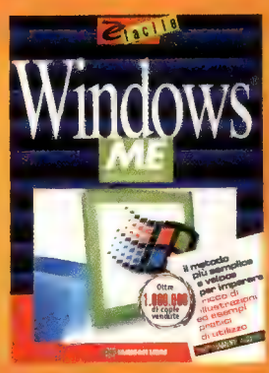


FAQ Internet

Bill Malone, Andrew Wolfe, Kris Jamsa

Capire come funziona la Rete.
Ricerche online con i principali motori di ricerca.
Usufruire di servizi e programmi gratuiti.
Navigare in completa sicurezza dai virus.

Cod. 2457 Pag. 320
L. 35.000 € 18,08



È Facile Windows Millenium Ed

Douglas Hergert

Le novità dell'ultima versione di Windows.
Il sistema operativo espressamente pensato per gli utenti domestici.
Sfruttare al massimo le risorse del proprio PC.
Le nuove funzioni per Internet.

Cod. 2517 Pag. 256
L. 35.000 € 18,08

JACKSON LIBRI

www.jacksonlibri.it

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **ARTDINK** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Baseball Championship Stars

Un gioco di baseball strategico? Interessante e, purtroppo, incomprensibile...

di marco**ravetto**

Le notizie giunte in questi ultimi mesi su **Baseball Championship Stars** erano frammentarie, ma l'unica certezza che accompagnava lo sviluppo del titolo prodotto da Artdink era che non si sarebbe trattato di una normale simulazione di baseball bensì di un titolo gestionale/manageriale in cui, vestendo i panni di un allenatore, sarebbe stato necessario portare la propria squadra, alla vittoria del campionato entro un periodo di tempo di sette anni. Il timore che si trattasse di un titolo virtualmente ingiocabile per gli occidentali ha accompagnato tutte le fasi di sviluppo e, una volta messe le mani sulla versione definitiva, tutte le nostre paure sono state confermate; riuscire a comprendere qualcosa tra la marea di opzioni presenti (tutte rigorosamente in giapponese) è praticamente impossibile e l'unico modo per progredire nel gioco è procedere per tentativi fino a quando, azzeccata la giusta opzione, si arriva finalmente alla partita. L'impossibilità di controllare i giocatori in campo, ma solo di regolare qualche parametro, rende l'incontro decisamente meno interessante anche perché, tutto il lavoro di preparazione e di gestione della formazioni è lasciato completamente al caso; come può essere divertente vedere i propri giocatori scendere in campo, quando si conoscono a malapena le loro caratteristiche e non si possono impostare importanti opzioni quali l'allenamento e lo studio delle tattiche da adottare? Il principale difetto di **Baseball Championship Stars**, almeno per il videogiocatore a digiuno di giapponese, risiede nell'impossibilità di sfruttare tutto ciò che ha da offrire e, proprio per questo motivo, la valutazione non può che essere insufficiente, a prescindere dalla passione nutrita per questa disciplina sportiva.

La grafica non è eccezionale, ma si tratta pur sempre di un titolo strategico...

voto 5 su 10

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **ELECTRONIC ARTS** SVILUPPATORE **KODIAK** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

WCW Backstage Assault

Il confronto con **WWF Smackdown! 2** è assolutamente improponibile...

di marco**ravetto**

***WCW Backstage Assault** ambisce al non tanto piacevole titolo di peggiore simulazione di wrestling mai realizzata...*

Electronic Arts, casa ormai famosa per la serialità delle proprie produzioni, non poteva certo lasciarsi sfuggire la possibilità di essere la software house a immettere sul mercato la prima simulazione di wrestling del nuovo millennio. Il risultato, purtroppo, non è dei più rassicuranti e se il buon giorno si vede dal mattino, il 2001 sarà un periodo molto buio per i titoli dedicati a questa coreografica disciplina sportiva: i problemi di **WCW Backstage Assault** sono numerosi e ben distribuiti, e il maldestro tentativo dei programmatori di nasconderli dietro qualche piccola e insignificante innovazione nella meccanica di gioco (i combattimenti non avvengono sul ring ma, come dice il titolo stesso, dietro le quinte) è miseramente naufragato sotto il peso della mediocrità. L'approssimativa realizzazione tecnica, carente sia nelle animazioni che nelle ambientazioni, è accompagnata da un sonoro al limite della decenza e da una struttura a dir poco preistorica che, con la scusa di puntare sull'immediatezza e sulla rapidità dell'azione, elimina completamente la componente tecnica. Non esageriamo col dire che si hanno più possibilità di vincere premendo i tasti a caso piuttosto che studiando e imparando le mosse a disposizione di ogni singolo wrestler... Non esiste un solo valido motivo che possa spingere un utente PSone ad acquistare **WCW Backstage Assault**, soprattutto dopo aver provato l'eccellente **WWF Smackdown! 2**, e speriamo sinceramente di non trovarci l'anno prossimo (o peggio tra sei mesi) a doverne recensire una nuova versione, diversa solo per il colore del costume dei lottatori e per qualche altro particolare marginale.

voto 4 su 10

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EON DIGITAL ENTERTAINMENT** SVILUPPATORE **JALECO** GENERE **PICCHIADURO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

K-1 Grand Prix

Mazzate, sempre mazzate, ancora mazzate... Ma quanti beat'em up saranno usciti per PSone in questi cinque anni?

K-1 Grand Prix, malgrado il titolo potrebbe far pensare a qualche simulazione automobilistica, è in realtà un semplice picchiaduro ispirato a una delle competizioni più violente mai create: i concorrenti, esperti di discipline quali kenpo, karate, kickboxing e kung fu, si scontrano fra loro in cruenti combattimenti senza esclusioni di colpi. L'idea alla base di **K-1 Grand Prix** è quindi piuttosto affascinate ma, come peraltro è già accaduto più volte con i titoli dedicati al K-1, il risultato finale non è dei più incoraggianti. Alcune trovate interessanti, come la possibilità di creare dal nulla il proprio personaggio ideale, decidendone non solo le caratteristiche fisiche, ma anche gli attacchi e lo stile, passano immediatamente in secondo piano, soffocate da una meccanica di gioco e da una realizzazione tecnica a dir poco criticabile. I lottatori si muovono sul ring con estrema lentezza, la risposta ai comandi non è particolarmente precisa, le animazioni sono mediocri e, anche a causa di un sonoro non proprio impeccabile, è difficile dire se si stia combattendo in un'arena piena di tifosi o in uno scantinato "alla *Fight Club*". I difetti nella realizzazione tecnica pesano notevolmente sul giudizio complessivo di **K-1 Grand Prix** e, se non possiamo certo etichettarlo come il peggior picchiaduro per PSone, vista la concorrenza decisamente agguerrita, non si può fare a meno di notare come ci siano decine di beat'em up più divertenti e dalla cosmesi decisamente migliore.

voto 5 su 10

Gli attacchi disponibili sono molti, ma l'imprecisione del sistema di controllo rende quest'abbondanza pressoché inutile.

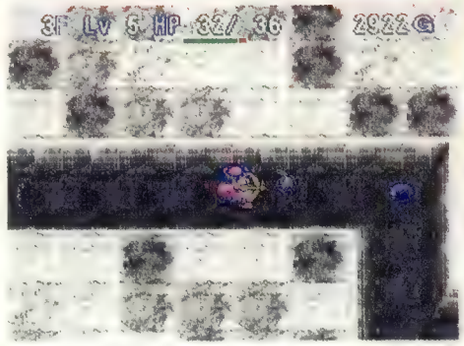
ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **ENIX** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **RPG** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Torneko: The Last Hope

Forse Enix farebbe bene ad occuparsi unicamente del mercato giapponese...

In un periodo in cui gli RPG sono sempre più complessi e ricchi di particolari, stupisce come Enix abbia deciso di lanciare sul mercato un titolo quale **Torneko: The Last Hope** che, pur essendo dotato di alcune caratteristiche interessanti, è contrassegnato da difetti fin troppo evidenti per essere sfuggiti ad un team di sviluppo del nuovo millennio. Per cominciare, la trama del titolo Enix è abbastanza banale, tanto che si ha l'impressione che i vari avvenimenti siano stati inseriti più per giustificare il passaggio da un dungeon all'altro che per ambizioni narrative vere e proprie; in realtà **Torneko: The Last Hope** è più che altro un gioco di labirinti e, in quanto tale, il lavoro dei programmatori è stato concentrato proprio in queste fasi. In quest'ottica è quindi comprensibile l'inserimento di un sistema di generazione casuale dei dungeon che permette, anche dopo aver terminato il gioco, di affrontare nuovamente l'avventura con diverse insidie e pericoli; quest'elemento non è però sufficiente a garantire una buona longevità a un titolo che, alla lunga, stanca a causa dell'eccessiva ripetitività dell'azione. La bizzarra regola per cui, una volta terminato un labirinto, tutte le abilità e i livelli di esperienza guadagnati andrebbero persi, rappresenta un ulteriore limite dato che costringe il giocatore a ricominciare ogni volta tutto dall'inizio, come se quanto accaduto in precedenza non contasse assolutamente nulla. Visto e considerato che l'azione nei dungeon si sviluppa in maniera tutto sommato interessante e coinvolgente, il nostro giudizio su **Torneko: The Last Hope** è globalmente mediocre. Certo è che su PSone sono disponibili un sacco di titoli simili decisamente superiori...

voto 5 su 10



*Una grafica da Game Boy non aiuta certo ad immergersi nei già banali eventi narrati da **Torneko: The Last Hope**.*

di marcoravetto

di marcoravetto

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **TAKARA** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Ex Billiards

Siete proprio sicuri che il tavolo da biliardo sia rettangolare? Provate a chiederlo ai programmatori di **Ex Billiards**...

di marcoravetto

Il titolo Takara è uscito in Giappone già da qualche mese, ma una recensione, seppur breve, su queste pagine era doverosa. Con un'originale commistione tra realtà e fantasia, **Ex Billiards** si presenta infatti come uno dei più interessanti titoli dedicati a questa disciplina prodotti negli ultimi anni: le modalità di gioco più classiche e comuni sono infatti accoppiate a una nuova opzione, denominata puzzle, in cui il giocatore si trova impegnato su tavoli dalle forme più svariate e stravaganti con il semplice compito di mandare tutte le palline in buca entro un numero prefissato di colpi. La presenza di questa strana variante potrebbe far pensare a un titolo immediato e basato più sulla semplicità che sull'aderenza alla realtà, ma bastano un paio di partite per rendersi conto di quanto sia ingannevole questa sensazione: **Ex Billiards** è una simulazione di biliardo a tutti gli effetti, con la possibilità di studiare ogni singolo colpo da qualunque angolazione immaginabile, decidere la potenza del tiro e stabilire con precisione millimetrica il punto di impatto tra stecca e pallina. Le reazioni agli impatti, siano essi con altre palline o con le sponde del tavolo, sono decisamente convincenti e sembrano rispettare con fedeltà più che discreta le leggi fisiche che regolano gli urti e che sono alla base di questa disciplina sportiva. Il giudizio tutto sommato positivo è leggermente ridimensionato da una realizzazione tecnica rivedibile soprattutto per quanto riguarda la grafica, un po' spartana (tenete presente che il gioco è disponibile da diversi mesi nel Paese del Sol Levante), ma che comunque svolge in maniera sufficiente la propria funzione. Un titolo adatto agli appassionati del genere che, grazie alle proprie stranezze, potrebbe però attirare anche l'attenzione di qualche neofita.

*La strana conformazione dei tavoli rappresenta la principale peculiarità di **Ex Billiards***

voto 6 su 10

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **AMAX** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP**

Dynamite Soccer 2000

Un gioco "esplosivo" in grado di competere con la saga Konami? Naaaaa, non scherziamo...

di marcoravetto

*I rigori, ovvero l'unico momento in cui **Dynamite Soccer 2000** ricorda, seppur lontanamente, un gioco di calcio...*

Mediocre, scadente, patetico, squallido sono tutti aggettivi dalle connotazioni chiaramente negative che hanno in comune il fatto di calzare a pennello per **Dynamite Soccer 2000**, nuova (e speriamo sinceramente ultima) incursione di Amax nel campo delle simulazioni calcistiche. Affermare che si tratti del peggior titolo del genere prodotto su PSone non è così azzardato, ma è limitativo, dato che i programmatori nipponici sono andati oltre, creando quello che può essere definito in assoluto uno dei giochi più brutti e mal riusciti per la console Sony. Il cocktail esplosivo di Amax è un concentrato di errori di programmazione e di scarsa cura nei dettagli mixati abilmente per ottenere risultati a dir poco agghiaccianti: la grafica e il sonoro sono devastanti, ma una partita è sufficiente per capire come sia nello studio della meccanica di gioco che nell'implementazione dell'intelligenza artificiale che **Dynamite Soccer 2000** offra il peggio di sé. I calciatori corrono sul terreno di gioco senza alcuna logica utilizzando una tattica "a sciame", muovendosi cioè tutti nella stessa direzione senza curarsi minimamente della posizione degli avversari; in caso di contrasti a centrocampo si creano quindi delle situazioni surreali con i giocatori che si muovono ora verso destra ora verso sinistra in un balletto a dir poco demenziale. Tutti questi problemi non impediscono però al giocatore di vincere le partite segnando gol a grappoli grazie alla presenza di un paio di semplici e comodi schemi praticamente infallibili. L'unico punto a favore di **Dynamite Soccer 2000**? Beh forse trattandosi della versione giapponese, non avremo mai la "fortuna" di vedere quella europea...

voto 1 su 10

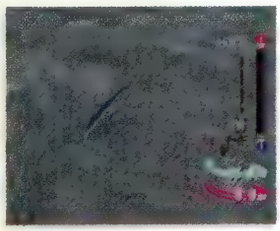
ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **GIAPONESE** PRODUTTORE **JVC** SVILUPPATORE **VICTOR** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

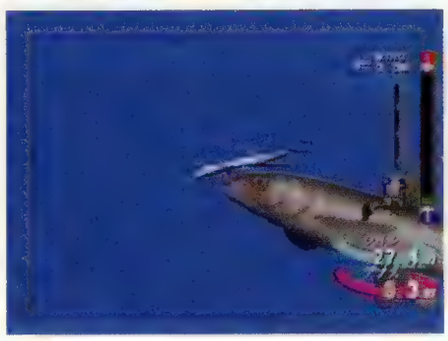
Fishing Island 2

JVC torna alla riscossa con una nuova simulazione di pesca. Sarà la volta buona?

Nuova incursione di Victor nel mondo delle simulazioni di pesca, **Fishing Island 2** è, inutile dirlo, il classico titolo adatto esclusivamente agli appassionati del genere, i quali, comunque, prima di valutarne l'acquisto devono tenere conto della presenza di un'ingente quantità di testo in giapponese che non consente di sfruttare al meglio tutte le potenzialità di questo gioco. La sezione tutorial, ricca di filmati in cui vengono spiegate le basi di questo sport e dove vengono illustrate diverse tecniche di pesca, è virtualmente inutile (a meno che, ovviamente, non comprendiate il giapponese) e questo costringe il giocatore inesperto a procedere per tentativi, senza utilizzare una logica particolare nella selezione delle esche. Per quanto riguarda la meccanica di gioco, **Fishing Island 2** non si discosta più di tanto dalle decine di altre produzioni del genere disponibili per PSone, così come non si segnala per particolare originalità o cura la realizzazione tecnica, solamente discreta sia per quanto riguarda la grafica (apprezzabili in ogni caso alcune ambientazioni) che per il sonoro. Tutto sommato **Fishing Island 2** non è un titolo pessimo, ma se confrontato con gli altri simulatori di pesca già disponibili e importati ufficialmente, manca di quegli elementi necessari a distinguerlo dalla massa e, di conseguenza, a renderlo un prodotto imperdibile anche per i fan. Se a tutto questo aggiungiamo anche i problemi dovuti alla presenza del testo in giapponese, diremmo che è facile capire cosa fare…

voto 5 su 10





Tutti i saggi consigli dell'esperto di turno sono purtroppo inutilizzabili a causa della presenza del testo in giapponese

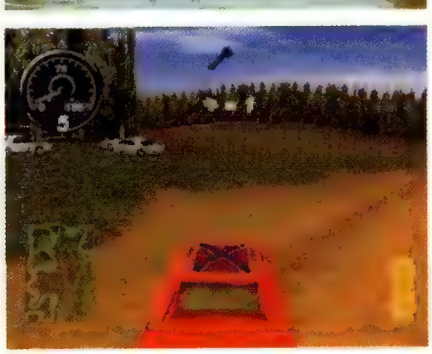
ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **SOUTHPEAK INTERACTIVE** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **CORSA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Dukes Of Hazzard 2: Daisy Dukes It Out

"Questa è la ballata di Bo e Luke, due ragazzi che hanno una marcia in più…"

Non contenti dei risultati ottenuti con il primo episodio della serie, il mediocre **Dukes oF Hazzard: Racing For Home**, i programmatori di SouthPeak Interactive hanno deciso di lanciare sul mercato con tempestività proccupante un nuovo titolo avente come protagonisti i personaggi di Hazzard, serie che negli anni '80 riscosse notevole successo sia negli Stati Uniti che in Italia. Questa volta il compito del giocatore è quello di impersonare Daisy Duke, l'affascinante cuginetta dei due protagonisti del telefilm, e portare a termine tutta una serie di missioni (18 per la precisione) a bordo del leggendario generale Lee. A parte qualche leggera modifica nella realizzazione tecnica e un paio di cambiamenti nella conformazione e nella struttura delle missioni, nulla è però cambiato rispetto al precedente episodio, tanto che è possibile affermare che **Dukes of Hazzards 2: Daisy Dukes It Out** abbia più le sembianze di un data disk che di un nuovo prodotto. La strategia adottata dai programmatori è facilmente comprensibile (far uscire un nuovo prodotto senza fatica, sfruttando una licenza famosa e l'immensa base installata di PSone al di là dell'oceano); ciò che lascia perplessi è come gli sviluppatori nordamericani possano seriamente pensare che nel 2001 qualche giocatore si faccia ancora abbindolare e spenda i propri sudati risparmi per comprare la fotocopia di un gioco mediocre. Già, perché in ultima analisi **Dukes of Hazzards 2: Daisy Dukes It Out** non può che essere etichettato come un gioco mediocre, criticabile sotto ogni punto di vista e, di conseguenza, destinato ad essere dimenticato in brevissimo tempo.

voto 3 su 10



*Non lasciatevi ingannare dalla possibilità di controllare il leggendario generale Lee: **Dukes of Hazzard 2** è un titolo in cui il divertimento è latitante dall'inizio alla fine…*

playGround

Mensile di dialettica videoludica

PlayGround - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
email: playground@tin.it
Per la pubblicazione degli indirizzi e-mail è necessaria esplicita richiesta

Ma che onore.
Due e-mail pubblicate in **MBF Today** ed il sottoscritto addirittura citato nell'editoriale del primo numero del primo millennio dal Cangialosi nazionale. Ho fatto qualcosa di male per meritarmi questo? No dai, sto scherzando. Sono onorato. Che dire?

Be', cominciamo dicendo che come già accennato a MBF, la mia missiva circa nuove/vecchie leve di videogiocatori era volutamente "forzata", ma se volevo istigare una qualche discussione in merito, quello mi sembrava il tono migliore. Per carattere credo fermamente nella cultura Ying/Yang: niente è bianco, niente è nero. Entrambi dipendono dalla luce che è unica, ma con milioni di sfumature. Ebbene, che dire se non che la mia missiva poteva essere letta in diversi modi? Apparentemente è una critica alla superficialità delle nuove leve. Ma se videogiocare è SOLO divertirsi fregandosene della legalità e del senso del videogiocare, allora potrebbe essere una ferocissima critica alle vecchie leve che "vivevano" i giochi in maniera molto più "sentita", e non come un semplicissimo passatempo.

Ma il significato più vero della mia missiva era semplicemente uno: videogiocare necessita di molta attenzione e passione, perché gli input che dà al ns cervello, dalle musiche alle architetture, dalla logica all'AI, dal character design allo storyboard, sono innumerevoli e MERITANO tutta la ns cazzo di attenzione perché c'è della gente che ci lavora MESI e ci mette tutta se stessa in quei "giochini". Ecco perché sono contrario alla pirateria. SOLO per questo futile, stupido motivo.

Perdio se te ne sbatti di certe cose, se non riesci a capirle, se videogiochi solo perché lo fanno i tuoi amici e tu non ti vuoi sentire un diverso VAI A GIOCARE A CALCIO AL CAMPETTO DEL PAESELLO che cristo ci guadagni in salute e magari ti porti pure qualche amico all'oratorio e fai contento il Don. Ma non lo sai che i videoplayers sono tutti segaioli col cervello in pappa??? Dite che ho esagerato? Beh, da un Lord questo e altro. Ciao da **Emanuele a.k.a. Lord of The Midlands**

Ora cerco di combattere l'evoluzione tecnologica assecondandola; ho comperato la PlayStation 2. Cerco così di rivivere vecchie emozioni, ma la nostalgia è rimasta, e ne sono contento, perché voglio ricordare.

Nel 1983 praticamente non c'era distribuzione di programmi originali, di quei pochi non esistevano istruzioni in italiano, nemmeno quelle date in dotazione all'acquisto del computer. I pirati imperversavano (GCS, AFS, SCX, CGB, immagino che di questi nessuno si ricordi più nulla), chi possedeva il drive non poteva sfruttarlo completamente. La qualità del software, sia per gioco che per lavoro, era nettamente inferiore ad ora, e i programmi in commercio erano pochi. La mia casa era un porto di mare (pochi erano i possessori di un home computer). Sono passati quasi vent'anni, non riesco a crederci, è il lasso di tempo che separa i pantaloni a zampa di elefante, con basettone e zoccoli alti 20 cm degli anni '70, dalla sfigata generazione X anni '90. Non sembrano tempi da rimpiangere, ma chi li ha vissuti da protagonista sa che qualcosa di magico c'era. Quando dei microcomputer e delle console si è avuta l'alba, per me è stata bellissima, ora si sarà trasformata in una radiosa giornata, ma l'alba è passata, per sempre. Ai lettori chiedo di non considerarmi uno "stress", insistente per giunta, so che dei miei ricordi non interessa niente a nessuno, ma ognuno ha i propri che gli stanno a cuore, quindi potete almeno cercare di capirmi. Ed ora, alla luce bluastra del tasto "eject" che illumina la sagoma di un VIC 20 segnato dal tempo, in questa notte fonda di gennaio, mi viene da pensare a quanto sono stato felice il giorno in cui sono riuscito a registrare in Turbo Tape, **Zaxxon** con il nome, riallineando i puntatori.
Eravamo pochi, eravamo esploratori.
Claudio Venturi
PS: Questa lettera può essere letta anche come uno scherzo, ma è più che altro una riflessione a distanza di 10 anni. Non è assolutamente mia intenzione offendere Matteo né tanto meno Paolo (dovrebbe avere quasi 32 anni, ora). Mai e poi mai Marcello.

Carissimo,
con l'inizio del nuovo millennio - questa volta per davvero – colgo l'occasione per porti una domanda cui non riesco a trovare risposta. Sono un "hardcore videogamer" non pentito di 21 anni e leggo **Super** un po' per abitudine, un po' perché è l'unico punto di ritrovo su carta per quelli come me. Amo giocare sul serio e non me ne vergogno.

Permettimi ora di introdurti la domanda da tramite alcune piccole premesse. Per "quelli come me" intendo coloro che giocano "duro", interrogandosi anche sul perché giochino, sulle forme, i significati e i contenuti dell'attività videoludica. Tutto ciò al di là delle opinioni personali, spesso contrastanti, a cui ognuno giunge: arte o semplice commercio, catarsi o istigazione a delinquere, l'importante è mettere in moto il cervello. Giocare sul serio, appunto. È un dato di fatto che di persone così ce ne siano relativamente poche rispetto all'insieme dei videogiocatori. Siamo (parlo al plurale includendo anche la redazione del giornale) una minoranza, esprimiamo preferenze elitarie; arroccati tra le pagine di **Super** (almeno per quanto riguarda l'Italia), osserviamo con distacco la massa gettarsi sull'ultimo **Tomb Raider** e l'ennesimo **FIFA**. Ma è proprio la massa a guidare il mercato. Le software house non agiscono per hobby, hanno interessi prettamente economici. È molto più redditizio soddisfare il "popolino videoludico" con titoli dai costi contenuti che fanno leva unicamente su licenze altisonanti piuttosto che sfornare capolavori alla **Vagrant Story** per pochi palati esigenti. Così eccoci sommersi da cloni e spazzatura poligonale. La massificazione della domanda è continua e crescente. Il mercato dei videogiochi è in espansione, ma all'aumento dei fruitori non corrisponde una maggiore coscienza critica del fenomeno. I nuovi consumatori il più delle volte associano al gioco elettronico unicamente PlayStation e, guidati da pubblicità e pubblicazioni dalla dubbia imparzialità, giacciono in un limbo di ignoranza di massa, incentivando la produzione di giochi sempre più semplici, sempre più somiglianti tra loro. Dunque la mia domanda è questa: noi che abbiamo fatto dei videogiochi una passione vera ma che veniamo da essi allontanati sempre più proprio da coloro che li producono, noi che osserviamo le software house cercare sempre più il consenso della massa ignorando le nostre pretenziose esigenze, noi che rischiamo di rimanere senza titoli in grado di soddisfarci, che stiamo perdendo un mondo un tempo nostra esclusiva e del quale possediamo ampia conoscenza storica, che fine faremo?
Umberto "flare" Mandreoli

> "Noi che osserviamo le software house cercare sempre più il **consenso della massa** ignorando le nostre **pretenziose esigenze**, noi che rischiamo di rimanere **senza titoli** in grado di soddisfarci, che stiamo perdendo un mondo un tempo **nostra esclusiva** e del quale possediamo ampia **conoscenza storica**, che fine faremo?"
>
> Umberto "flare" Mandreoli

Sopravviveremo, ne sono convinto, ma rilevo un difetto di fondo nell'analisi della massa (non solo tua, caro Umberto, parlo in generale) e mi scappa di porlo in evidenza. Il mio dubbio nasce da una semplice constatazione: quando si parla della "massa" si tende ad attribuirle identità differenti e spesso contrastanti secondo le circostanze.

*E' una "massa di idioti" quando **FIFA** e **Tomb Raider** schizzano in vetta alle classi-*

*fiche di vendita. Poi, quasi inspiegabilmente, si trasforma in "massa di appassionati hard core gamer" quando in vetta alle classifiche campeggiano **Zelda 64**, **Mario 64**, **Resident Evil 2**, **Gran Turismo 2**, **MGS**, **Final Fantasy VII** e compagnia bella, anzi bellissima.*

*Parliamo della stessa massa? Evidentemente no, pertanto evitiamo innanzitutto di generalizzare. Quando si parla della massa in riferimento alla sua influenza negativa sulla qualità della produzione ludica, si tende a dimenticare che i prodotti di qualità vendono a palate proprio perché accolti con grande entusiasmo da una cospicua parte di quella massa. E non è detto che vi rientrino solamente gli hard core gamer. Come giustamente sostiene Emanuele, è necessario distinguere tutte le sfumature del caso. C'è l'appassionato di **FIFA** che s'è fatto il bypass dopo aver giocato a **Silent Hill**, il pischello che idolatra Lara Croft e aspetta trepidante **MGS2**, e così via. E' possibile catalogare i videogiocatori? E' possibile sostenere aprioristicamente che la massa è questo o quello? La massa, che ci crediate o meno, siamo noi e loro. Ma chi siamo noi e chi sono loro? Insieme alimentiamo un mercato che non fa fatica ad accontentare tutti. Si parla della massa in senso negativo da circa un decennio eppure nulla ha impedito ai vari Kojima, Mikami e Miyamoto (sparo tre nomi a caso) di esprimersi con prodotti unanimemente considerati dei veri capolavori.*

*Quando c'eravamo solo noi appassionati erano forse tutte rose e fiori? Nessuna ciofeca riemerge dalle vostre memorie? Non chiedetemi di elencarle, please. Non basterebbero 100 pagine. Ma facciamo un passo in avanti. Cerchiamo di estendere la discussione. Da un po' di tempo mi frulla per la testa una domanda: e se la massa, quella brutta e cattiva, fosse costantemente sottoposta ad un silenzioso processo di maturazione? Che ne dite se vi propongo l'idea di una massa capace di imparare? Per caso conoscete qualche appassionato di **ISSPro** che si sia convertito al verbo di **FIFA**? O qualcuno che ha fatto esattamente l'opposto? E ancora. Credete che l'esperienza basti a fare di un hardcore gamer un intenditore? Ho visto videogiocatori "di vecchia data" ordinare **Choro-Q** di importazione e conosciuto ragazzini delle medie con un senso critico inusitato. I critici di domani saranno davvero meno abili di quelli di oggi solo perché non hanno vissuto l'era dei videogiochi simbolici? Il critico cinematografico Enrico Ghezzi è una mezza sega perché non era presente alla prima dei fratelli Lumiere? Ragionateci sopra.*

Salve mitica redazione di **Super Console**, sono ancora Filippo, quello che vi aveva mandato una e-mail di aspre critiche nei confronti della Sony, peccato che non mi abbiate pubblicato. Cavolo, quando ho comprato il numero di dicembre sono subito corso nella pagina della posta sperando di trovare il mio nome, ma ho avuto un'amara sorpresa. Comunque non importa, non mi do per vinto e vi scrivo di nuovo. Se ben ricordi, caro Marcello, oltre a criticare la console Sony esprimevo le mie perplessità su un mio eventuale acquisto, invece 2 giorni fa, venerdì 22 dicembre, dopo mille difficoltà, ho ceduto ed ho acquistato il gioiellino nero. Prime impressioni: la console è bella da vedere e sicuramente è potente, anche se ancora non si vedono molti giochi che la sfruttino a dovere, però le premesse per un successone ci sono tutte. Assieme alla console ho acquistato **SSX**, spinto dalla vostra entusiastica recensione, e per ora mi sembra veramente un gran gioco. Alla fine quindi la Sony ce l'ha fatta, la console è stata un trionfo commerciale, tutti la vogliono e tutti la cercano, e probabilmente è davvero un'ottima console. Tuttavia permane il mio risentimento nei confronti di mamma "S" e anche dei negozianti. Vi spiego il perché: come tutti sappiamo le console sono pochissime, troppo poche, e questo non si può non rimproverarlo a Sony. Secondo me potrebbe persino essere una strategia commerciale voluta per far crescere l'hype e soprattutto i prezzi attorno a PS2. E questo non mi piace. In molti negozi la console viene venduta a L. 1.100.000 e anche più, oppure la vendono solo assieme a 3 o 4 giochi scelti da loro. Il massimo è stato un negoziante che pretendeva che con la console il cliente comprasse anche giochi della PS1. Ma siamo impazziti!!! Questi rivenditori sono dei gran bastardi, ma quello che più mi dispiace è che la gente accetta tutto ciò e acquista senza dir nulla, anzi ho visto diverse famigliole con bimbi pacioccosi tutte felici di aver pagato la loro Playstation2 più di un milione, visto che finalmente avevano trovato l'ambito oggetto del desiderio. Signori questa è ignoranza e stupidità. Io ho girato 7 negozi finché non l'ho trovata al prezzo giusto (L. 899.000) e con la possibilità di scegliermi quanti e quali giochi comprare, ed ho pure fatto i complimenti al tipo che me l'ha venduta per la sua competenza ed onestà. Ma è mai possibile che solo gli hardcore gamers si accorgono di tutto ciò, mentre la massa corre nei negozi coi soldi in mano senza la minima cognizione di ciò che sta facendo? Sembra che vogliano la PS2 solo perché la TV ha detto che è di moda o che è il regalo natalizio più "in" dell'anno. In pratica i bimbetti vogliono il loro giocattolino, senza avere nessuna competenza sui prezzi o sulla qualità del software, e i genitori, ancor meno informati, comprano a qualsiasi condizione pur di soddisfare i capricci della prole. Insomma, in apparenza sembrerebbe che la Play2 sia solo oro colato, visto che ha venduto un casino e che tutti la sognano, ma se analizziamo i fatti con un po' più di occhio critico, non è difficile accorgersi che ci sono diverse cose che non vanno come dovrebbero. Ah, dimenticavo una cosa importantissima. Non so se avete notato quanto costano i nuovi giochi: L. 129.000!!! Secondo me è davvero troppo, poi non possono lamentarsi se la gente copia i giochi, e lo dice uno che acquista solo software originale. Inoltre a mio parere è proprio la massa ignorante, che una volta entrata in possesso della console, si dà all'abuso di copie pirata, mentre noi giocatori di vecchia data ci limitiamo all'acquisto di quei soli 4 o 5 capolavori all'anno che meritano davvero di essere acquistati originali. Sono invece i giocatori alle nuove armi, posseduti dalla smania di vedere e possedere tutto, che si dedicano alla scopiazzatura di qualsiasi gioco gli capiti sotto tiro per poi giocarci solo qualche giorno, o peggio ancora si limitano a far vedere la bella grafica agli amici. Proprio costoro, che la Sony crede nuovi ed ottimi clienti, sono invece a mio avviso delle potenziali minacce per l'industria videoludica, in quanto persone che si accontentano di software di bassa qualità, che poi non comprano nemmeno, preferiscono masterizzarlo, in modo da avere sempre 5 o 6 titoli nuovi ogni mese! Queste persone avranno anche trasformato l'industria dei videogame da mercato di nicchia per sfigati brufolosi a mercato di massa, ma ora stanno rovinando questo stesso mercato. E poi chi l'ha detto che la massificazione è una cosa positiva? Come ho dimostrato ha anche molti lati negativi, per quanto mi riguarda preferivo i tempi in cui noi videogamer eravamo una razza rara, non me n'è mai fregato nulla se gli altri mi giudicavano sfigato perché mi piacevano i computer e i videogiochi. Ora le stesse persone che mi prendevano in giro 7-8 anni fa, sbavano per i PC e le console, ma solo perché oggi và di moda e fa figo, ed ovviamente non hanno nessuna competenza del settore. Non fanno altro che accumulare giochi pirata senza provarli a fondo, e comprano solo riviste stupide ed "ufficiali" che esaltano quasi tutti i titoli che escono sul mercato. Ok avrei molte altre cose da dire, ma per stavolta può bastare. Ora me ne torno a giocare ad **SSX**, e continuerò a farlo fino all'uscita del prossimo capolavoro (**GT3** e **Metal Gear 2** me li sogno di notte), che ovviamente acquisterò originale, ma qualcuno dica a Sony che 129.000 lire sono troppe! Prima o poi anche noi fedelissimi ci stuferemo di essere dissanguati ogni volta! Ciao.

Filippo

Chi scrive è un 36enne purtroppo grande videogiocatore, dico purtroppo non perché sia particolarmente ferito da chi mi dà dell'infantile o perché li consideri pericolosi come alcuni sostengono (o per lo meno non più di quanto siamo abituati a vedere nei cosiddetti "telegiornali" odierni), ma perché l'altro giorno ho sentito distintamente il mio portafoglio lamentarsi e francamente anch'io sono stufo di essere preso in giro. Tutta l'economia o quasi si basa su merci vendute a un prezzo di molto superiore al loro reale valore o ad un qualsivoglia valore logico del tipo di merce, ma cerchiamo di fermarci al discorso PlayStation, per favore senza ipocrisie, partendo dalla fine: la Playstation2. Davvero volete farci credere anche voi (oltre la Sony) che non sono riusciti a produrre abbastanza console per problemi legati alla produzione del chip? Una megamultinazionale come la Sony non ha mai sentito parlare di "pianificazione"? Fatemi il piacere. E poi, qualcuno sa dirmi quale potrebbe essere il valore reale di una Playstation2 considerando che oggi troviamo dovunque un buon lettore DVD sotto il mezzo milione? Ma questi sono solo gli ultimi interrogativi in ordine di tempo. Perché devo continuare a pagare i giochi per la PlayStation1 (la cui qualità sembra sempre più indirizzata a "tirar via" invece che a migliorare, vedi il pop-up di **Driver 2**) cifre vicine alle centomila lire? Perché la Sony in alcuni sporadici casi sta facendo uscire giochi nuovi a prezzo "platinum"?

1. Perché colta da un improvviso istinto natalizio.

2. Perché avrebbero sempre potuto farlo, ma nessuno voleva rimetterci una lira di diritti.

lo opto per il 2. Alla fine dei giochi, anzi dei videogiochi, comunque vogliano metterla, a rimetterci è sempre il consumatore finale.
Gradirei una risposta in proposito.
Grazie.
Paolo Magnani
Reggio Emilia

> Davvero **volete farci credere** anche voi (oltre la Sony) che non sono riusciti a produrre **abbastanza console** per problemi legati alla produzione del chip? Una **megamultinazionale** come la Sony non ha mai sentito parlare di "**pianificazione**"?
>
> Paolo Magnani

Per quanto "megamultinazionale" e nonostante un accurato processo di pianificazione, neanche Sony può eludere l'imprevedibilità. Ne siamo tutti vittime prima o poi. Teoria del caos la chiamano. Prenoti il tuo bel viaggio alle Maldive tre mesi prima di Natale e ti ritrovi a trascorrere la vigilia nella sala d'attesa dell'aeroporto di Malpensa. Cose che capitano. Anche a Sony. A chiunque. Ognuno è libero di pensarla come crede, avanzare ipotesi cospiratorie o sospettare interventi alieni (secondo me Hitler è stato rapito dagli extraterresti. Provatemi il contrario), ma un minimo di buon senso può aiutare a capire come sono andate realmente le cose. Nel caso di PlayStation2 è necessario partire dall'inizio, per la precisione dal 15 marzo 2000, quando Sony dà il via alla costruzione della fabbrica di Nagasaki (nota come "SCE Nagasaki Semiconductor"), teoricamente capace di fabbricare circa 1.000.000 di Graphics Synthesizer al mese forte di un processo produttivo a 0.18 micron. Il piano era questo: trasferire la produzione del processore grafico di PlayStation2 dall'impianto di Kokubu (operante a 0.25 micron e capace di sfornare solo 400.000 chip al mese) a quello di Nagasaki in tempo per il lancio negli States. Un imprevisto malfunzionamento dei macchinari ha però dimezzato la quota di Graphics Synthesizer producibili mensilmente obbligando Sony a rivedere le sue previsioni. Ma non basta. Nagasaki continua a fare le bizze minacciando di produrre ancor meno di 500 mila unità al mese. Sony si vede quindi costretta a correre ai ripari trasferendo nuovamente parte della produzione a Kokubu.

*Questi i fatti, raccontati da Sony e diffusi da Nikkei Electronics On-line (**http://ne.nikkeibp.co.jp/english/2000/10/1027sony_eb.html**) il 30 ottobre 2000. Va bene diffidare di Sony, va bene diffidare anche di Nikkei Electronics On-line (del resto nessuno si è preso la briga di intervistare eventuali testimoni, tipo i dipendenti delle fabbriche, dall'operaio al lavavetri, o i contadini giapponesi che fra Nagasaki e Kokubu avrebbero potuto assistere al frenetico andirivieni dei mezzi Sony), ciononostante è utile porsi una domanda fondamentale: se fosse vero, se Sony avesse realmente previsto tutto, che vantaggio ne avrebbe ottenuto?*

*C'è chi sostiene che una carenza di scorte avrebbe aiutato ad aumentare l'hype intorno al prodotto. Avallerebbero questa ipotesi i precedenti illustri di Mattel ed Hasbro che sono ricorse a questo espediente per massimizzare le vendite dei pupazzi Furby e delle bambole Cabbage Patch rispettivamente. Esiste però una differenza fondamentale fra le due tipologie di prodotto (la console da una parte, le bambole dall'altra) che mina alla base la valenza di questa similitudine. Se da un lato prodotti come Furby e Cabbage Patch esauriscono la loro "ragione esistenziale" nel momento in cui finiscono nelle case dei consumatori, il lancio di PlayStation2 rappresenta solo la punta dell'iceberg, l'inizio di un processo di edificazione di un mercato complesso che non coinvolge solo Sony e i consumatori finali, ma anche i dettaglianti e soprattutto le software house. Le vendite di questi ultimi due soggetti dipendono esclusivamente dalla dimensione della base installata. Più console ci sono sul mercato, più giochi vengono venduti. Ora, l'annuncio del dimezzamento delle unità di PlayStation2 disponibili ha generato dissapori non solo in seno alla comunità che videogioca, ma soprattutto fra dettaglianti e softco che si sono visti costretti, nel primo caso, a disattendere le aspettative dei clienti (dirottandoli magari verso console concorrenti come Dreamcast), e nel secondo a rivedere le previsioni di vendita. Un paio di dati: al di là di **Madden NFL 2001** - l'unico titolo che ha venduto poco più di 600.000 copie negli States - il resto, e mi riferisco a "pezzi da novanta" come **TTT**, **SSX** e **RRV**, ha fatto registrare vendite fra le 130.000 e le 350.000 unità circa laddove il solo **NFL2K1** per Dreamcast ha venduto oltre 900.000 copie più o meno nello stesso lasso di tempo (fonte: PC Data). Davvero una magra performance per le terze parti Sony, una performance che spiegherebbe inoltre gli improvvisi posticipi occorsi nella line-up PS2 europea (vedi **Moto GP** e **Armored Core 2**, giusto per citarne un paio fra i più illustri), determinati dalla volontà di attendere l'allargamento della base installata.*

Certo, definire il lancio di PlayStation2 un insuccesso appare eccessivo (500.000 console vendute in un week-end stabiliscono un record storico), ciononostante è quello che alcuni sostengono, e la cosa dubito che rientri nei piani di Sony.

*Il discorso è analogo per la questione prezzo. Potremmo discutere all'infinito sulle motivazioni addotte da Sony (e di rimbalzo da **Super Console**) a giustificazione delle 900.000 lire imposte per l'acquisto di PlayStation2 in Europa (il prezzo si avvicina al nostro un po' dappertutto nel Vecchio Continente), ma anche in questo caso dubito che Sony non abbia fatto del suo meglio per contenere i prezzi. Escluderei l'ipotesi del "furto" proprio perché parliamo di Sony. Datemi pure del fazioso, ma non posso fare a meno di ricordare come sia stata lei - non Nintendo e non Sega - a ridefinire il mercato, ritoccando i prezzi al ribasso, riducendo i rischi di inventario, riorganizzando il sistema distributivo (a tal proposito consiglio di leggere il pluri-citato "Revolutionaries at Sony" di Reiji Asakura), e soprattutto istituendo la linea di software "Platinum" recentemente (da marzo scorso) sostituita da nuove fasce di prezzo secondo quanto riportato in **PlayGround** sul numero 72 di **Super Console**.*

Ciao Marcello (Buon Anno a te ed a tutta la redazione), quello che hai scritto nell'editoriale di novembre (**SC** n° 72) è davvero cosa buona e giusta: poter disporre di un sistema universale, aperto a tutti gli sviluppatori, penso sia sicuramente il desiderio più grande di tutti noi videogiocatori... o almeno spero che sia così, non vorrei che fossimo in pochi a pensarlo, altrimenti ci sarebbe di che preoccuparsi. Ma ci pensate? Poter gustare, su un' unica piattaforma, prelibatezze come i vari **Zelda**, **Metal Gear**, **Final Fantasy**, **Gran Turismo**, **Sonic**, **Mario**... un menu a cui è difficile resistere. Ma tutto ciò è solo un desiderio destinato a rimanere tale oppure esiste una qualche speranza che possa realizzarsi? Difficile dirlo, forse i tempi non sono ancora maturi, come non lo siamo noi che ci ostiniamo, con preoccupante regolarità, a disputare i soliti incontri della serie "Mio Vs Tuo", badando solo all'apparenza (specifiche hardware) senza capire che quello che più conta, grazie a Dio, è la qualità del software (e quindi la professionalità delle software house e dei programmatori). Davvero, continuare a leggere - ormai da sempre - le solite diatribe, se da un lato fanno solo sorridere dall'altro provocano un senso di frustrazione, di rabbia anche: ci si chiede perché la gente perda del tempo a scrivere queste stronzate quando potrebbe passarlo giocando a ciò che ha senza rompere l'anima agli altri. Invidia forse? Non bisogna poi dimenticare la concorrenza, sempre più accanita, fra le varie case produttrici delle nostre amate/odiate console (Sony, Sega, Microsoft e Nintendo): con l'avvenuta massificazione del videogame gli interessi in gioco sono diventati alti, non si tratta più di vendere un sistema a qualche milione di persone in tutto il mondo, ma a decine e decine di milioni. Questo porta le varie case a combattersi fra loro per accaparrarsi la fetta di mercato più ampia, rendendo di fatto impossibile una qualche sorta di collaborazione (è più facile che nel frattempo l'uomo colonizzi Marte). Forse l'unica possibilità potrebbe venire dall'abbandono del settore hardware, a favore di quello software, di qualcuna di queste case, lasciandone solo una a continuare con lo sviluppo e la produzione di nuove console, sulle quali svilupperebbero le altre case. Per esempio, Dreamcast potrebbe essere, in ogni caso, l'ultima console di Sega, dato che la ex-grande "S" sembra interessata soprattutto al gioco on-line, al porting di alcuni suoi titoli su altre piattaforme e ad un ritorno nelle sale giochi. PlayStation2 sembra essere "condannato a vincere", nonostante se ne parli continuamente a sproposito... evidentemente è

diventata davvero una moda. Su Xbox non posso pronunciarmi perché non se ne sa molto, quindi vorrei evitare di dire cavolate (a parte considerare che è un PC vestito da console). Di GameCube posso solo dire che se farà la fine del Nintendo 64 sarà la volta buona che Nintendo si occuperà solo dei giochi, limitando eventualmente la sua presenza hardware al solo settore dei portatili. Queste sono comunque solo ipotesi che lasciano il tempo che trovano, dopotutto si parla di un settore in continua evoluzione, ignaro di cosa voglia dire staticità.

Se quindi non sarà possibile aspettarsi un'unica piattaforma, come rimediare? In due semplici modi: o procurarsi tutte le console, gustandosi quindi tutti i giochini belli alla faccia di coloro che si fanno venire l'ulcera a sputare sentenze su questa o quella macchina (soluzione costosa, è vero, ma si può ricorrere all'usato; e comunque è sempre meglio che buttare via i soldi per dei giochi che non meritano o per l'acquisto di un computer costoso che viene usato solo per giocare) oppure accontentarsi della propria macchina e dei giochi che questa offre, gustandoseli fino in fondo, benedicendo non il maledetto marchio sullo chassis bensì la bravura dei programmatori e delle software house, in ogni caso evitando di rompere le scatole a chi ha fatto scelte videoludiche diverse.

Complimenti vivissimi per la rivista, che insieme a **Mega Console** (a proposito: mai pensato ad una fusione?) rappresenta un sicuro appiglio in un oceano di perdizione e superficialità, distaccandosi nettamente dalle altre testate.

Leggerla è un piacere, e la presenza di quella gemma di **MBF Today** la rende davvero unica; mi fa piacere inoltre che ne facciano parte il buon Simon, Paolo Cardillo e Mad Max Anticoli. Di nuovo complimenti, meritati, a tutti e auguri per il vostro lavoro.

Angelo "SonoComeSono" Coniglio

Rispondo al gentile Daniele Colonna, che probabilmente pensa di aver capito tutto riguardo alle console di nuova generazione.

Partiamo dall'inizio: Sega Dreamcast un "dannatissimo fallimento commerciale"?! In Italia forse, in un mercato che vale nulla. Negli States - il motore dell'economia dei videogiochi - non sembra proprio. Poi al contrario di quello che dici, caro Daniele, giudichi una piattaforma dal successo commerciale e dalla potenza, non dai giochi che realmente propone. Sei preoccupato che Dreamcast non abbia bei giochi? I giochi belli ci sono ora e sono capolavori, giochi che da soli valgono l'acquisto della piattaforma di Sega. Per il fatto del prezzo poi, ti propongo un rapido calcolo: un Dreamcast costa 250k, una PlayStation2 con DVD costa 900k, un lettore DVD di fascia medio-alta costa sulle 700k.

Ora somma il DVD al Dreamcast, e allo stesso prezzo della PlayStation2 ti porti a casa un buon lettore DVD (non mediocre come quello PS2) e una console che propone capolavori con cui posso giocare ORA. Dopo averti ricordato che le chicche prodotte per la console Sega hanno una profondità e una longevità enormi (esempi? **F355 Challenge**, **Ultimate Fighting Championship**, **Ecco the Dolphin**, **Skies of Arcadia** e tanti altri ancora), ti saluto. Ah, penso che tu consideri il Nintendo64 come un insuccesso commerciale, vero?

Cionf

o sapevo

L. Dovevo dar retta a gente come Daniele Colonna (**SC**77). Invece ho preso Dreamcast e da più di un anno mi tormento con veri e propri orrori quali **Crazy Taxi**, **Jet Set Radio**, **F355**, **Shenmue**, **Sonic Adventure**, **Virtua Tennis**, **Powerstone**, **Soul Calibur**, **RE Code Veronica**, e quell' ultima porcheria di **Daytona USA 2001**. Sono sicuro che il peggio deve ancora venire. Un esercito di incapaci composto da Yu Suzuki, Toshihiro Nagoshi, Tetsuya Mizuguchi, Yuji Naka e chissà quanti altri sono impegnati giorno e notte con l'intento di torturarmi per almeno altri due anni. Che stupido. E stupidi anche i possessori di N64 che si sono sorbiti la spazzatura di Miyamoto e di Rare.

Giocare significa sopratutto possedere la console che batte tutti i record di vendita e che mi permette di vedere *Fight Club* su DVD.

Ironia a parte, che Dreamcast sia un fallimento commerciale lo sapevamo prima che uscisse sul mercato.
Colpa di Sega? Sicuro.
Colpa dell' industria che si è legata al dito la faccenda Saturn? Probabile.
Colpa di certa stampa che oggi invece critica PS2? Forse.

A chi importa? Cosa cambia? L'importante è che Dreamcast abbia titoli divertenti e sopratutto innovativi. Seguendo il secondo consiglio di Daniele, la console Sega è quindi da acquistare.

La lettera di Daniele comunque offre uno spunto interessante riguardo la longevità dei giochi. Nonostante egli abbia opportunamente evitato di citare **RE Code Veronica**, **Sonic Adventure** o **Skies of Arcadia** per screditare ulteriormente Dreamcast, mi sorge un dubbio: meglio quaranta ore con **Ecco the Dolphin** o mezza giornata con **Crazy Taxi**? Meglio vagare in eterno con Lara Croft o tre ore scarse con Solid Snake? **GT2** è davvero superiore a **F355** perché ha centinaia di auto da guidare?

The Bouncer è mediocre perché dura tre ore o perché caratterizzato da una trama puerile e da una giocabilità arcaica? Voi che ne pensate?

Giorgio

Quesito interessante. Quanti di voi si sentono in grado di dare una o più risposte? Quanto dev'essere "lunga" un'esperienza ludica per dirsi longeva? La longevità dipende solo da fattori intrinseci al prodotto o anche da altri esterni? Considerare la modalità di gioco in multiplayer come un'estensione della longevità ha senso o è del tutto irrilevante? Il detto "il gioco è bello quanto dura poco" è scaduto?

> "Ma ci pensate? Poter gustare, su un'unica piattaforma, prelibatezze come i vari **Zelda**, **Metal Gear**, **Final Fantasy**, **Gran Turismo**, **Sonic**, **Mario**... un menu a cui è difficile resistere."
>
> Angelo "SonoComeSono" Coniglio

Azione. Una sera di nonmiricordochegiorno di luglio. Sono da poco passate due ore ininterrotte di test e prove cronometriche, e qualche miliardo di poligoni dopo ho ancora i dati telemetrici che mi scorrono sull'iride e i replay che riemergono dal mio inconscio videoludico.

Il telefono squilla. Lo lascio squillare: ho da portare a casa... ehm, sulla memory la pagnotta, pardon, il record.
Campo/controcampo: io e la pista, io e il crono.
Galleggiamo in un altro spazio-tempo, l'unica cosa che si muove nella stanza sono i minuti sulla radiosveglia (!).

Stacco. Una volta un tale mi ha detto che nei videogiochi così come nella realtà, bisognerebbe spingersi fino al limite ultimo per scoprire cosa c'è "dopo", poi ritornare al "prima" per affrontare meglio il "durante".

Domanda seria: allora Marcello, esiste nei videogiochi di corsa un limite "fisico" di tempo impossibile da oltrepassare, magari fissato volutamentè dai programmatori in fase di sviluppo, un tempo sul giro che non si può abbassare ulteriormente, nonostante il nostro mezzo sia ultra-pompato e la nostra guida fluida e senza neanche una sbavatura?

Così, solo per non dannarci più di tanto l'anima e andare a letto con la coscienza pulita. Un giro. Un lungo piano-sequenza che dura la magia (nera?) di pochi secondi, giusto il tempo di bere qualcosa, uscire, leggere **Super Console** o quant'altro. Flash-forward: ci sono di nuovo io, ma stavolta ho a che fare con altri tipi di curve, altri tunnel, altre carrozzerie (you know).

Primo intermedio: ci sto dentro alla grande. Tornante a destra: sbandata controllata. Fatto! Secondo intermedio: sono sotto di nove sfottuti millesimi - vai così. Poche curve all'alba. Ultimo settore: 4a, 5a, 6a. Sudano le mani. Voglio scendere. Curva finale: cazzo due ruote sull'erba, speriamo bene. Non vedo più l'asfalto, distinguo a malapena il bianco e nero del traguardo. 50, 20, 5 metri.
Ci siamo: alzo gli occhi al crono...
Dissolvenza in nero.

Marcello Vitagliano

playFAQ
Frequently Asked Question

PlayFAQ - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
email: playfaq@tin.it

Q Quando vedo un DVD Video attraverso la PlayStation2 le immagini su schermo risultano allungate forse a causa di un'errata impostazione video da parte mia. Vi sarei grato se pubblicaste una piccola tabella con le configurazioni più adatte a chi, come me, ha un normale TV 4:3.

A *Non c'è bisogno di scomodare il grafico di **Super Console** per la tabella. E' molto semplice. Innanzitutto devi sapere che per modificare il formato dell'immagine è imperativo stoppare la riproduzione del DVD. Non mettere in pausa. Stoppa e fidati, quindi premi SEL per accedere al menu dei settaggi e seleziona "Imposta" (la terzultima icona sulla destra, secondo rigo). Entra nel menu "Impostazione Schermo", vai su "Formato TV", premi ⊗ e seleziona "4:3 Letter box". Buona visione. Ah, e per salvare le impostazioni…*

Q Aiutatemi sto impazzendo. Ogni volta che modifico qualcosa nelle impostazioni del lettore DVD di PlayStation2 e spengo la console, al riavvio tutto torna come prima costringendomi a rimodificare tutto daccapo. Ma non esiste un modo per salvare le impostazioni?!?!

A *Esiste, esiste. Solo che Sony non vuole farlo sapere a nessuno. Scherzi a parte, ecco cosa devi fare schematizzato in fasi:*
Fase 1. Accendere la console :-)
Fase 2. Avviare la riproduzione del DVD.
Fase 3. Stoppare.
Fase 4. Modificare a piacere le impostazioni dal menu.
Fase 5. NON resettare la console.
Fase 6. NON spegnere la console.
Fase 7. Premere, piuttosto, il tasto Eject. (Sì, si tratta proprio del tasto Eject, fidati)
Fase 8. Attendere l'apertura del browser PS2.
Fase 9. Spegnere la console. Le modifiche verranno conservate in eterno.
Per quanto macchinosa, la procedura appena descritta funziona al 100% (provare per credere) e sopperisce all'incomprensibile latitanza del comando "SALVA".
Sony, se sei in ascolto, rimedia.
Ah, chiunque fosse a conoscenza di "tecniche di salvataggio" alternative è caldamente invitato a condividerle.

Q Innanzitutto mi congratulo con voi per il vostro lavoro [...] Spero che possiate venirmi in contro in quanto ho da porvi una richiesta alquanto inconsueta. *[Spara]* Sto organizzando un torneo di **Tekken Tag Tournament** ed ho già avuto adesioni da un buon numero di persone in tutta Italia. Volevo solo chiedervi se mi potete aiutare a farlo sapere a tutti. Il torneo si svolgerà a Pistoia nel mese di marzo in un circolo della mia città, sicuramente di Domenica. Per chi volesse informazioni su tale torneo, sono rintracciabile al n° di telefono 03282383983. Vi capirò se non potrete pubblicare questa assurda richiesta, ma vi ringrazio ugualmente per la cortese attenzione, congratulandomi nuovamente per il vostro lavoro.
Luca Lorenzi

A *Niente domande? Bene, è tutto grasso che cola. Andiamo avanti. Sarcasmo a parte, buona fortuna.*

Q Gentile redazione di **Super Console**, data la mancanza di una porta parallela I/O nella PS2, vorrei chiedervi come sarà possibile espanderla in futuro?

A *La latitanza di una porta parallela non pregiudica certo le potenzialità di espansione di PlayStation2. Al contrario, la dotazione di interfacce USB (x2), I.link e PCMCIA è più che sufficiente per interfacciare la nuova console Sony con svariate tipologie di periferiche, ad esempio stampanti, tastiere, videocamere digitali, modem e quant'altro.*

Q Vorrei sapere che fine ha fatto **Koudelka** e se potete dirmi qualcosa riguardo **Legend of Dragoon** della Sony (se non vado errato).

A *No, non erri. Per via di un bizzarro inconveniente che non mi è concesso specificare in questa sede, entrambi i titoli da te citati non sono mai stati recensiti da **Super Console** sebbene già in commercio da tempo. In molti ci chiedono di recensirli, ma, sinceramente, non ne vale la pena. Volete il voto di **Super Console**? Ok, 6 su 10 ad entrambi.*

Q Se l'Intel Pentium III è un processore a 32bit, come fa l'Xbox ad essere una console a 128bit?

A *Bella domanda. Fossi in te lo chiederei a Bill Gates. Diciamo che "128bit" sta per "next generation".*

Q Qual è la differenza sostanziale tra un processore RISC ed un processore CISC?

A *I due acronimi stanno per Reduced Instruction Set Computer e Complex Instruction Set Computer rispettivamente ed identificano processori dotati di un "ridotto" per i RISC e "complesso " per i CISC, numero di istruzioni. La differenza sostanziale sta nel fatto che i processori RISC demandano l'esecuzioni di funzioni complesse al software laddove i CISC le gestiscono "in proprio" via hardware.*
Questo in linea di (super)massima. Di fatto, in virtù del progressivo ampliamento del numero di istruzioni introdotte nei processori RISC nel corso della loro evoluzione, la distinzione fra RISC e CISC si fa sempre più sottile al limite dell'irrilevanza.
Lo stesso discorso vale per i raffronti fra CIP e CIOP, e SPIC e SPAN. Le caratteristiche di QUI, QUO e QUA sono a tutt'oggi al vaglio degli etologi.

Q Gentile redazione di **Super Console**, mi piacerebbe sapere da quali siti internet è possibile scaricare filmati di giochi PlayStation2.

A *www.dailyradar.com; www.gamers.com; www.gamespot.com; ps2.ign.com e www.thehun.net tanto per elencarne lo 0.001%.*

Q 1. E' prevista una versione di **The Sims** per Playstation o per Playstation2? 2. E' vero che la Infogrames sta sviluppando un gioco su **Dragonball** per Playstation? 3. Per quand'è prevista l'uscita di **Soul Reaver 2** per PS2?

A *1. No; 2. Sì, **SC**77 pag.8 sez. **Micronews**; 3. Questo numero, pag.22.*

Q Desidererei dei chiarimenti riguardo al modem/broadband adapter di prossima uscita per PS2. Vorrei sapere se è necessaria qualche connessione particolare per utilizzare i benefici della banda larga o se è sufficiente la periferica Sony, e in caso contrario se saranno disponibili altri tipi di connessioni più a portata di mano.

A *L'HDD o meglio l'Hard Disc Drive rappresenta la porta d'ingresso di PlayStation2 nel mondo on-line. Come tale ha bisogno di una "chiave". La chiave può essere un modem ADSL o una rete a larga banda o il cavo speciale che giunge nelle case dei sottoscrittori di un servizio CATV (TV via cavo). La scheda Ethernet di cui è fornita la periferica Sony può teoricamente fungere da HUB, vale a dire da centralina per la connessione in rete di molteplici sistemi PlayStation2, o altre periferiche Ethernet compatibili come appunto modem ADSL o quant'altro. L'HDD include, inoltre, un disco fisso di diversi giga di capienza, essenziale per trarre il massimo beneficio dalla navigazione in rete soprattutto in considerazione dell'e-distribution di contenuti digitali. Sebbene Sony punti tutto sulla larga banda (partendo dall'ADSL arrivando sino alle fibre ottiche), PlayStation2 potrà essere interconnessa alla rete anche tramite comuni modem analogici USB prodotti da terze parti. Sun Denshi (sussidiaria SunSoft) è stata la prima a farsi avanti annunciando il primo pacchetto software (**Enjoy Magic**) e hardware (*OnlineStation un modem 56K V.90 USB) ad hoc (vedi **SC**73), la cui commercializzazione è prevista per quest'inverno in Giappone. Sempre in Giappone, verranno a breve lanciati altri modem analogici basati sulla tecnologia SmartSCM di Conexant (vedi **Playworld** su questo stesso numero).*

EnjoyMagic

Q In riferimento all'annuncio del nuovo modello di PlayStation2 in Giappone (SCPH-18000 con telecomando) mi chiedevo se ci sono probabilità che venga distribuito ufficialmente anche in Italia. Sapete niente a riguardo?

A *Malgrado Sony Europe non abbia ancora annunciato nulla in merito, non è affatto improbabile (anzi, riteniamo sia solo una questione di tempo) che in futuro Sony commercializzi il telecomando in bundle con la console anche da noi.*

Q Vorrei sfruttare la Play2 per "farmi" un impianto home theater. Quale sistema prodotto dalla Sony è compatibile con la Play2? O meglio, la stessa Sony ha indicato a quale dei suoi numerosi impianti (magari DTS) andrebbe collegata la console per funzionare al meglio?

A *Dal punto di vista audio devi considerare PlayStation2 come un sistema "neutro". L'uscita ottico/digitale posta sul retro è standard, pertanto compatibile con tutti gli impianti Home Theater in commercio dotati di ingresso ottico. La qualità dell'audio dipende unicamente dalla qualità intrinseca dell'amplificatore/decoder/casse, non dalla maggiore o minore "compatibilità" di quest'ultimi con la console.*

Q Competente redazione di **Super Console**, sapete dirmi quali fiere ci attendono da qui alla fine dell'anno?

A *I prossimi appuntamenti fieristici con l'industria videoludica sono i seguenti:*

Game Developers Conference (GDC) 2001
(San Jose Convention Center)
Dal 20 al 24 marzo

Tokyo Game Show (TGS) Spring 2001
(Tokyo, Chiba, Makuhari Messe)
Dal 30 marzo al 1 aprile.

Electronic Entertainment Expo (E3) 2001
(Los Angeles Convention Center)
Dal 17 al 19 maggio

European Computer Trade Show (ECTS)
(Londra, ExCeL)
Dal 2 al 4 settembre

Superfluo aggiungere che ***Super Console*** *sarà presente a ciascuno di essi...*

Q Armeggiando con i settaggi della PlayStation2 quel laido di mio fratello ha inserito i codici di protezione contro la visione di film per adulti (mica porno eh! ^_^) e adesso non so più cosa fare. Lui non se li ricorda perché tastava a caso. Io era lontano e non ho visto. Siamo fregati?

A *Macché, tranquilli. Alla richiesta del codice di protezione inserisci "7444". Il codice precedente verrà cancellato e ne potrai inserire uno nuovo. Se vuoi eliminare del tutto il check basta andare nella sezione "impostazioni personalizzate" e selezionare "off" alla voce "Livello". Al termine della procedura premi "eject". Il motivo è nella risposta alla seconda domanda di questo* ***PlayFAQ****.*

OnlineStation

La commercializzazione del modem USB OnlineStation di Sun-Denshi (sopra) ed del realtivo software di navigazione Enjoy Magic (in alto a destra) sono previsti per quest'inverno in Giappone. Ciononostante l'ascrizione di Conexant nel programma ufficiale Tools & Middleware di Sony fa del suo "one-chip-modem" un'allettante alternativa.

OuterWorlds

Dreamcast • PC • Gamecube • Xbox • Handheld • Others

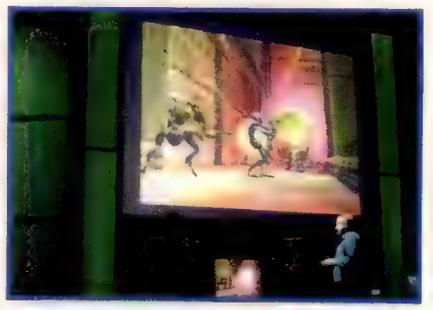
hanno collaborato: ***Erik Pede, Massimo Rovatti***

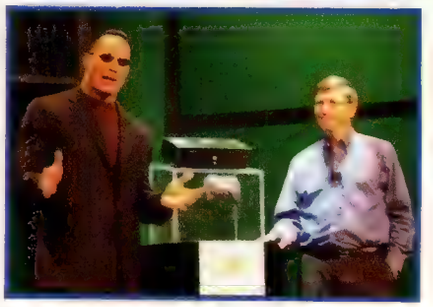
Dopo aver svelato il design di Xbox (a sinistra), il magnate dell'informatica osserva soddisfatto le reazioni del pubblico (sopra). Sebbene Microsoft non abbia diffuso le esatte misure del sistema, il confronto con Gates permette di intuirne le notevoli dimensioni.

CES 2001: Microsoft svela Xbox

La mattina del 6 gennaio 2001, nella cornice Consumer Electronics Show di Las Vegas, un compiaciuto Bill Gates ha mostrato alla comunità videoludica l'aspetto della "console più potente del mondo", il flagello digitale targato Microsoft e motorizzato da Intel ed nVidia, teoricamente destinato a pappersi PlayStation2 e GameCube in un sol boccone (con Dreamcast nel ruolo di stuzzicadenti). Dopo una dissertazione dai toni piuttosto generali sul futuro di Microsoft, Gates ha pronunciato la parola "videogame" catalizzando l'attenzione del pubblico sul palco e sull'oscura figura coperta dal proverbiale velo. Con un discreto colpo di teatro, il magnate Microsoft ha tolto il panno che copriva la tanto attesa console e, tra gli applausi degli astanti, ha subito iniziato a decantarne le lodi. Per prima cosa è stato posto l'accento sul processo che ha dato vita al design di console e controller. A detta di Gates, gli esperti Microsoft avrebbero trascorso diverso tempo con i videogiocatori di mezzo mondo prima di stabilire il design definitivo di Xbox e del relativo controller (*"Abbiamo provato più di 100 soluzioni estetiche prima di trovare quella più confortevole e che avrebbe garantito la migliore giocabilità"*). Proseguendo nell'analisi del sistema Gates ha fatto riferimento al grosso tasto posto al centro del pannello frontale: *"se volete caricare un gioco con questa macchina, dovete semplicemente schiacciare il pulsante eject, inserire il disco e... BOOM!* (sic) *in meno di 8 secondi si è pronti per giocare!"*. Un risultato tutt'altro che sconvolgente, ma evidentemente significativo per un Gates assuefatto alla filosofia dell'installazione su HD. Continuando ad "esplorare" la parte frontale della console, Gates ha sottolineato la presenza di quattro porte controller, indirettamente polemizzando con chi ne offre soltanto due (*"gran parte dell'utenza ha mostrato di non gradire solo due ingressi"*). Basate sulla tecnologia USB, ma morfologicamente difformi dalle interfacce presenti su PC e PlayStation2 (pertanto incompatibili con le normali periferiche USB in commercio), i quattro ingressi accolgono controller filosoficamente assimilabili a quelli Dreamcast laddove due slot di espansione posti sul fronte permetteranno di accogliere periferiche extra, quali sistemi di stoccaggio dati, ma soprattutto di riconoscimento vocale (Gates vi ha fatto esplicito riferimento). Nel descrivere le uscite poste sul retro, vale a dire Ethernet e Digital, il magnate dell'informatica ha specificato che Xbox è un sistema "totalmente digitale" subito pronto per la connessione a banda larga e predisposto al supporto dei televisori ad alta definizione: *"la risoluzione raggiungibile è davvero incredibile. Ora, probabilmente in pochi possiederanno una HDTV, ma questa cosa è pronta per quando l'avranno."* Ed è altresì pronta a trarre vantaggio dalla superiore velocità d'accesso di un hard disc rispetto ad un "comune" lettore CD/DVD: *"le informazioni relative al gioco potranno essere salvate su hard disk e non si dovrà caricarle dal disco qualora si passi da un livello già visitato all'altro"*. Dopo questa introduzione, una musichetta trionfale ha annunciato l'arrivo di Seamus Blackley (la versione Microsoft di Phil Harrison), il quale, dopo aver scambiato un high five con Gates (gli americani adorano immaginare i potenti come il vicino della porta accanto), ha lanciato un breve filmato contenente le entusiastiche reazioni di alcuni sviluppatori facenti capo a THQ (**WWF Raw is War**), Argonaut (**Malice**, forse il titolo più promettente), Activision (**Tony Hawk's Pro Skater 2x**) nonché il "traditore" Lorne Lanning di Oddworld Inhabitants (**Oddworld: Munch's Oddysee**). Per riscaldare l'auditorio, intiepidito di fronte ad un filmato in cui di giochi si parlava, ma nulla era mostrato, Blackley ha impugnato un controller ed ha lanciato una versione demo di **Munch's Oddysee** su un kit di sviluppo capace di riprodurre solo il 20% della potenza del sistema definitivo (nVidia è ancora al lavoro sulla GPU definitiva di Xbox). Dopo aver girovagato un po' per un inquietante scenario industriale mostrando Abe e Munch alle prese con le guardie Slig, Blackley ha provato anche una versione dimostrativa di **Malice**. La platea ha mostrato di apprezzare molto il gioco, soprattutto la comica parodia in tempo reale della demo di Raven e del robot mimante che per molto tempo ha rappresentato l'unico trailer di tutta l'operazione Xbox. Raccolti gli applausi, questa volta sinceramente calorosi, un sincopato filmato con alcuni degli scontri più spettacolari della WWF ha introdotto l'ultimo colpo di scena, vale a dire l'arrivo di The Rock sul palco, cinque volte campione della lega di wrestling più finta del mondo. L'immagine di un energumeno in abito elegante in coppia con un occhialuto miliardario scamiciato aveva un nonché di surreale, ma il pubblico ha mostrato di gradire la comparsa di una simile celebrità. Il signor The Rock ha confessato di essere da sempre un hardcore gamer (se lo dice lui...) e si è perso in un delirio in cui, parlando in terza persona come Cesare, paragonava la sua potenza a quella di Xbox, mentre un gongolante Gates si prestava a fare da spalla per alcune gag non troppo spontanee, ma sufficientemente idiote da scatenare le risate del pubblico yankee. Finito il siparietto con l'energumeno, Gates ha concluso la propria orazione ringraziando i partecipanti. E' apparso chiaro, dunque, che con questa presentazione Microsoft non ha voluto descrivere nel dettaglio le caratteristiche tecniche della console, già rese note (e talvolta ritrattate) attraverso i precedenti comunicati stampa. Lo scopo è parso invece quello di creare un'immagine "cool" ed accattivante sia di se stessa (Gates è apparso meno nerd e più compagnone del solito) che del suo nuovo prodotto. A tal proposito, esauriente è il commento di J. Allard, presente all'evento nel ruolo di portavoce: *"questa giornata rappresenta una pietra miliare per il futuro di Xbox, proprio perché il CES non è propriamente un gaming show. Questo incontro garantisce a Xbox una grande visibilità con un audience maggiore della solita cerchia di addetti ai lavori. Le nostre prossime apparizioni in pubblico – GDC, TGS, E3 – sono destinate specificatamente alla comunità videoludica, mentre oggi cerchiamo di fornire a tutto il mondo uno sguardo al futuro dei giochi e credo che questa presentazione genererà grande agitazione ed entusiasmo"*. Obiettivo raggiunto, aggiungeremmo noi.

Due figure di spicco dell'X-team, Ed Fries (a sinistra) e Jay Allard (a destra), erano presenti all'evento per fornire chiarimenti e rispondere alle domande dei giornalisti.





La partecipazione di The Rock all'evento, per quanto apparentemente fuori luogo, può dirsi azzeccata dal punto di vista prettamente promozionale

microBRIEFS

• La notizia non è esattamente una di quelle che fanno balzare il cuore in gola, ma se non altro conferma l'impegno preso da Sega nei confronti dei numerosi ammiratori di **Shenmue**. La softco nipponica ha infatti scelto il nome definitivo del secondo episodio delle avventure di Ryo Hazuki, che porterà semplicemente il titolo di **Shenmue II**. Questa informazione, unitamente a quelle rilasciate in precedenza (texture migliori, 6 GD-ROM e più Quick Time Event), cancella di fatto i timori di un possibile abbandono del progetto da parte di Sega.

• Continua senza soste la marcia del gioco di ruolo "a puntate" **Eldorado Gate**, di cui Capcom prevede di pubblicare il terzo volume nei primi giorni di febbraio. A differenza delle prime due edizioni, la terza conterrà due soli capitoli (il settimo e l'ottavo) in luogo dei tre raccolti nella precedente coppia di volumi. La decisione, a quanto pare, è stata imposta dalla notevole lunghezza del settimo capitolo, che sarà incentrato su una certa Pamela e sui suoi rapporti con la specie degli orchi. L'ottava parte della storia, invece, avrà per protagonista Kanan e si riallaccerà ai due volumi già usciti.

• Non contenta di aver ricevuto dosi spropositate di lodi sperticate dalla stampa statunitense per il suo **Jet Set Radio**, Smilebit ha lasciato intendere la possibile (probabile?) realizzazione di un seguito per l'atipica simulazione di "graffitaro su rotelle" per Dreamcast. Non solo: gli sviluppatori di **Hundred Swords**, atteso a breve sul 128 bit Sega, hanno deciso di ampliare i loro orizzonti e rivolgersi anche all'utenza Windows con **Gun Valkyrie**, utilizzato tra l'altro da Intel come prodotto dimostrativo per la sua nuova gamma di CPU Pentium 4.

• Dopo parecchi rinvii e un bel po' di confusione, Sega ha finalmente commercializzato negli Stati Uniti l'adattatore per le connessioni a banda larga per Dreamcast. La periferica, disponibile unicamente presso il negozio online Sega.com per 59.95 dollari (circa 120mila lire), è attualmente supportata da tre titoli (**Quake III Arena**, **Unreal Tournament** e **POD: Speedzone**) e sta per essere impiegata in modo massiccio anche in Giappone, dove il servizio Dream Library (giochi per Megadrive e PC Engine da scaricare e giocare su Dreamcast) è stato sospeso fino a marzo proprio per essere adattato all'utilizzo della connessione a banda larga.

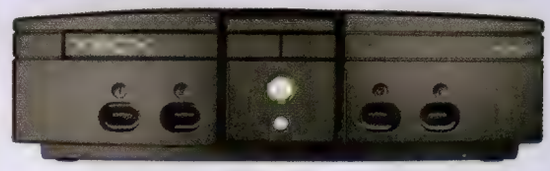
• Indubbiamente irritata dalla rapidissima diffusione del software pirata per Dreamcast, Sega ha recentemente modificato il suo 128 bit allo scopo di impedire la lettura di qualsiasi programma registrato su CD-ROM. La nuova macchina, in altre parole, farà girare unicamente il software su GD-ROM e i CD musicali, rifiutandosi in modo categorico di far partire i normali CD-ROM utilizzati dai pirati e, a quanto pare, da Datel (produttrice di **Game Shark CDX**, ovvero l'equivalente per Dreamcast della notissima Action Replay) e dagli autori dell'imminente **bleemcast!** (un famoso emulatore PlayStation, attualmente di gran moda sui sistemi Windows).

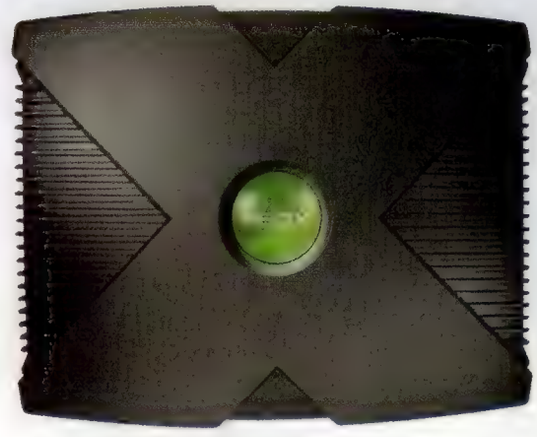
• Rare non ha ancora fornito alcuna conferma in merito, ma parecchie fonti molto vicine al team di sviluppo hanno recentemente affermato che **Perfect Dark 2** (già conosciuto come **After Dark**) affiancherà Gamecube durante il lancio statunitense e quello europeo. La notizia, in effetti, trova una (parziale) conferma indiretta nelle parole degli stessi portavoce di Nintendo, secondo i quali l'uscita della nuova console sarà accompagnata dalla pubblicazione di un paio di titoli scritti da Rare...

• Fino a pochi mesi fa, 3Dfx, la società che ha dato i natali al mercato mainstream delle schede acceleratici, rappresentava la più grande concorrente di nVidia nella lotta per l'egemonia tra i produttori di schede grafiche. Ora, tale lotta è bruscamente giunta al suo epilogo: il "core business" di 3Dfx (il reparto di ricerca e sviluppo) nonché il marchio "Voodoo" e "3Dfx" stesso sono stati acquistati proprio da nVidia che grazie a questa operazione potrà avvantaggiarsi di un reparto composto da più di 100 ingegneri altamente specializzati e dall'incredibile esperienza. A questo punto lo scenario dell'accelerazione hardware per PC si presenta preoccupante: se le società concorrenti (S3, Ati e Matrox in primis) non riusciranno a tenere il passo, nVidia potrebbe adottare una politica dei prezzi meno aggressiva con ovvie quanto tristi conseguenze per l'utenza finale.

La Console

Xbox si presenta con un design piuttosto retrò, decisamente mastodontico, ma discretamente accattivante. Vista dall'alto, bella mostra di sé fa la "X" che dà nome alla "cosa" (per dirla alla Bill Gates), così come la "gemma" verde, riproposta anche sul controller, col chiaro intento di imporsi come segno distintivo del sistema. Analizzando la parte frontale, spostandosi da sinistra verso destra, il logo Xbox campeggia sul DVD-tray, mentre al centro sono chiaramente visibili il grosso pulsante "Eject" (in contrasto con il corrispettivo tasto di PS2, piccolo ed elegante) ed il minuscolo "Power". Bene in vista anche le quattro porte controller basate sulla tecnologia USB, e compatibili unicamente con periferiche specificatamente disegnate da interfacciare al sistema via controller. Spostandosi sul retro, alla destra della ventola preposta al raffreddamento, si nota una porta digitale simile nell'aspetto alla multi out di PS2, deputata al collegamento di TV (sono state citate anche le HDTV), monitor e stereo. A tal proposito è da sottolineare come su PlayStation2 il collegamento a dispositivi audio quali ricevitori DTS o Dolby Digital 5.1 sia possibile mediante la più diffusa interfaccia ottico-digitale. Nell'angolo in basso a destra è infine presente una porta Ethernet 10/100 MBps per la connessione a banda larga. Sebbene Gates non vi abbia accennato durante il suo proclama, merita menzione e forse anche una tiratina d'orecchie il fatto che la scheda integrata Ethernet ha eliminato del tutto l'annunciato e famigerato modem interno analogico (sebbene in un primo momento Microsoft avesse dichiarato che la banda larga è il futuro, ma occorresse pensare anche al presente dell'online gaming). Ribadendo ancora una volta il concetto di Xbox come "semplice" macchina da gioco, sarà impedita la possibilità di navigare liberamente in internet o inviare e-mail. L'impiego della banda larga, insiste Gates, è specificatamente dedicato all'online gaming escludendo applicazioni extraludiche. La minore presenza di porte rispetto a PlayStation2 conferma l'intenzione di Microsoft di voler produrre una console pensata esclusivamente per i videogiochi e non una postazione multimediale da salotto. Il tutto, ad onore del vero, anche per riuscire a contenere al massimo i costi in modo da poter offrire un prezzo davvero concorrenziale.



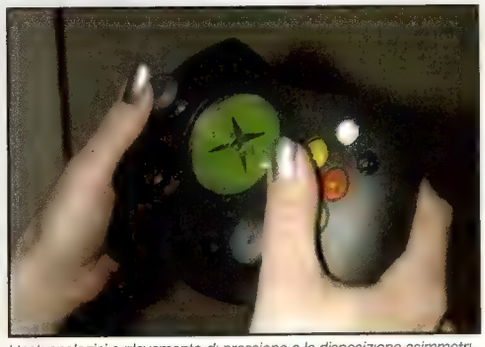


Diversamente dal controller, il design dell'unità centrale è stato accolto positivamente dal pubblico. Secondo Microsoft, sarebbe il risultato di svariate prove condotte sotto la supervisione dei videogiocatori di tutto il mondo.

Il Controller

Il controller Xbox si presenta come un ibrido (non del tutto riuscito, a parere di chi scrive) di quanto già visto su diversi altri formati. Ad una prima occhiata appaiono subito evidenti le similitudini col controller Dreamcast, sebbene le dimensioni siano leggermente maggiori. Microsoft, infatti, sostiene che una maggiore distanza fra le due mani consente un utilizzo più "rilassato" del controller, evitando, anche durante le sessioni più accanite, di portare il giocatore a stringere più del necessario le impugnature. Le altre ovvie fonti di ispirazione coinvolgono le due leve analogiche, molto simili a quelle presenti su Dual Shock, nonché disposte in posizione asimmetrica come visto sul rivoluzionario controller di GameCube. Inoltre, la struttura ergonomica di fondo, a partire dalle lunghe manopole, è particolarmente simile a numerosi modelli di Sidewinder, joypad per PC prodotto dalla stessa Microsoft. Analizzando nel dettaglio la pulsantiera, oltre alle già citate leve analogiche, al posto della tipica croce trova sistemazione un pad direzionale "a cratere" capace di registrare le otto direzioni (a tal proposito si spera che sia stato eliminato l'odioso difetto di alcuni modelli di Sidewinder, incapaci di rilevare correttamente gli spostamenti diagonali). Al centro, sotto al logo incastonato nella "gemma" verde che caratterizza Xbox, si trovano i tasti "Start" e "Back" (in quanto deputato a "tornare indietro" nelle schermate di selezione). Sulla destra della periferica sono presenti sei tasti analogici in grado di registrare otto gradi di pressione (fonte: Dual Shock2), così come sono analogici, ma nel senso "tradizionale" del termine, anche i due grilletti laterali collocati sul retro (fonte: controller Dreamcast). Come negli altri controller di nuova generazione, è presente un sistema di vibrazione interno capace di trasmettere nelle mani del giocatore le vibrazioni del caso. Nella parte frontale del gamepad stesso trovano anche collocazione due slot, destinati ad alloggiare memory card ed eventuali moduli di futura realizzazione (fonte: controller Dreamcast, again).

Probabilmente uno dei controller meno convincenti degli ultimi 10 anni, quello di Xbox attinge a piene mani dall'analoga periferica per Dreamcast, come dimostrano i due grilletti sottostanti e i due slot anteriori.



I tasti analogici a rilevamento di pressione e la disposizione asimmetrica degli stick indispongono chi si aspettava più di un semplice crogiuolo di idee altrui (http://www.htioz.com/xbox_gamecube/XBOXMACHINE.html). Chi ha avuto modo di impugnarlo si è detto soddisfatto dell'ergonomia, ma la distanza fra le due impugnature ci pare sinceramente eccessiva. L'impiego dei tasti bianco e nero, infine, minaccia di essere poco confortevole.

Il Software

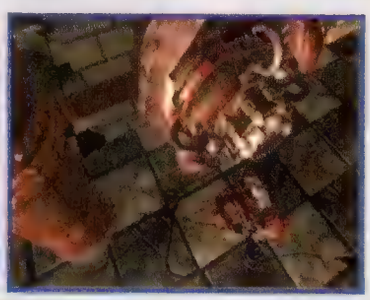
DOPO LE SPECIFICHE E I DEMO, MICROSOFT MOSTRA PER LA PRIMA VOLTA ALCUNI DEI PROGETTI ESCLUSIVI IN SVILUPPO PER XBOX. DELUDE LA MISTERIOSA ASSENZA DI **HALO**, MA I LAVORI DI ODDWORLD INHABITANTS E ARGONAUT AIUTANO A MANTENERE VIVO L'INTERESSE

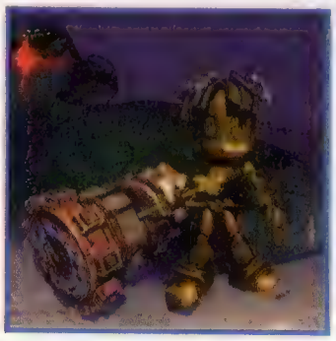
Oddworld: Munch's Oddysee - by Oddworld Inhabitants

La demo mostrata nel corso del CES non si discostava molto da quanto visto l'anno scorso girare su hardware PlayStation2, sia per l'ambientazione, nuovamente industriale, sia per la realizzazione tecnica, non molto dissimile. Blackley, dopo aver fatto salutare il pubblico ad Abe, lo ha guidato verso alcuni compagni Mudokon orinandone la simultanea attivazione di diversi switch atti all'apertura di una porta, dopodiché ha cambiato personaggio prendendo controllo di Munch. Una zoomata sul protagonista ha mostrato la cura riposta nella realizzazione del modello poligonale con occhi particolarmente espressivi e dotati di capacità riflettenti ottenute con la diffusa tecnica dell'environment mapping. Dopo aver disposto Munch sulla sua sedia a rotelle per mostrare al pubblico cosa accade schiantandosi contro una parete (Munch viene disarcionato), Blackley ha switchato nuovamente su Abe sacrificandolo sotto il fuoco degli Slig. Eh-eh-eh...eh-eh-eh.

Malice - by Argonaut

Grandi consensi ha riscosso la presentazione del nuovo platform Argonaut, forte di una fantastica grafica (notevoli le ombreggiature ed il bump mapping) e di un buon uso dell'humour. Lanciata la demo, Blackley ha preso il controllo di Alice, la protagonista, ma per alcuni momenti è rimasto immobile, ruotando la telecamera per permettere al pubblico di soffermarsi sulla qualità delle texture di scenario e personaggio, effettivamente di grande livello. Alice si è presentata con un gigantesco martellone meccanico, e Blackley non ha resistito alla tentazione di impiegarlo sui poveri mostri dalle fattezze insettoidi presenti nell'area di gioco. Subito dopo, attivato un particolare meccanismo a mezzo del polifunzionale martello in dotazione, Blackley ha risvegliato un grande robot cromato di impronta vagamente steampunk, intento ad imitare tutti i movimenti imposti ad Alice (notare il chiaro riferimento filmato di Raven ed il robot). Per concludere trionfalmente, Blackley ha eseguito un super salto in alto portando l'automa a schiantarsi contro un groviglio di tubi sovrastanti, restando con le gambe penzoloni tra le sghignazzate del pubblico.





DVD Video

Al contrario di quanto annunciato in un primo momento, Xbox, nella sua configurazione base, non offrirà la possibilità di leggere film su DVD. J. Allard ha spiegato che tale decisione è stata presa per due fondamentali motivi: il primo è la necessità di contenere al massimo i costi (già sottoposti al forte carico dell'hard disk interno da 8Giga), in modo da potere offrire all'utenza un prodotto altamente competitivo; il secondo per ribadire ancora una volta che Xbox non pretende, come PlayStation2, di essere una postazione multimediale, ma in primis una macchina studiata specificatamente per i videogiochi, così come GameCube di Nintendo. Ma mentre gli utenti della grande N, per godere di film in digitale dovranno ricorrere al modello "deluxe" prodotto da Matsushita, gli acquirenti della console Microsoft che volessero usufruire delle funzionalità DVD Video potranno in qualunque momento comprare uno specifico modulo di add-on, completo di driver e telecomando, che abiliterà tutte le funzioni del caso.

Under-promising and over-delivering (?)

Uno dei motti del team Xbox era, fino a poco tempo fa, *"under-promising and over-delivering"* in chiara polemica con Sony. Le ultime specifiche tecniche ufficiali, però, oltre all'assenza del DVD movie playback (vedi box), così recitano: *"Graphic processor: from 300MHz to 250MHz. Polygon performance: from 300 M/sec to 125 M/sec"*. A quanto pare, nel corso dello sviluppo, la GPU di nVidia ha perso 50MHz, con conseguente dimezzamento del numero massimo di poligoni "bruti" raffigurabili su schermo. Dopo i primi attacchi di panico in seno alla comunità di fan della console Microsoft, J. Allard si è sentito in dovere di spiegare la situazione: *"la verità è che il nostro obiettivo è sempre stato quello di realizzare un sistema che, in termini grafici e computazionali, sia tre volte meglio di PlayStation2."* A quanto pare, gli ingegneri del team Xbox pensavano inizialmente che per ottenere tale risultato fosse necessaria una CPU da 600MHz e una GPU da 300MHz. A detta di Microsoft parrebbe ora più bilanciato un processore centrale a 733MHz ed uno grafico a 250MHz. Per quanto riguarda, invece, il dimezzamento dei poligoni visualizzabili su schermo, uno stizzito Allard commenta: *"le performance in termini di poligoni rappresentano semplicemente un numero teorico, un numero di cui parlare perché la concorrenza non fa altro che parlarne. Al contrario, noi riteniamo che l'unico aspetto importante sia come appariranno realmente i giochi."* Tié.

Sega: *un inverno burrascoso*

Non sembra esserci pace per Sega, che anche nel periodo delle feste natalizie ha avuto il suo bel daffare per mantenere il controllo della sua confusissima situazione. A depositare la bomba che ha dato il via alle danze, stavolta, è stato il New York Times, che il 27 dicembre del 2000 ha scosso le fondamenta del mondo dei videogiochi annunciando l'imminente acquisizione di Sega da parte di Nintendo, apparentemente pronta a scucire due miliardi di dollari per entrare in possesso della softco nipponica che ha dato i natali a Sonic. La notizia, ovviamente, non ha mancato di scatenare un vero e proprio putiferio soprattutto negli Stati Uniti, dove i giornalisti hanno impiegato i giorni successivi alla pubblicazione dell'articolo nell'elaborazione di ipotesi più o meno credibili in merito alla fantomatica acquisizione, chiaramente rivelatasi inesistente. Ma quali sono state le reazioni dei diretti interessati? È presto detto: Sega ha negato e si è "avventata" contro il New York Times (e, almeno in parte, lo ha fatto a ragione, visto il calo delle azioni Sega causato dalla notizia fasulla), sapendo tra l'altro di poter contare sull'appoggio della stampa specializzata statunitense (che ha prontamente bollato i giornalisti del New York Times come "odiatori di Sega", e non stiamo scherzando). Nintendo, da parte sua, ha negato, si è fatta una bella risata per bocca dei suoi portavoce (e anche stavolta non stiamo scherzando) e già che c'era ha distribuito kit di sviluppo per Gamecube a destra e a manca, guadagnando anche l'importantissimo supporto di Electronic Arts (si parla già delle conversioni su Gamecube di **SSX**, **FIFA 2001** e **Madden NFL 2001**). Reazioni profondamente diverse, insomma, giustificate nel caso di Sega dal corso degli eventi: nello stesso periodo, infatti, Hideki Sato (vicepresidente della sezione nipponica di Sega) ha letteralmente gettato altra benzina sul fuoco dichiarandosi insoddisfatto dell'attuale politica seguita dai costruttori di hardware in generale e da Sega in particolare, intenta a vendere console a basso costo per ampliare la base installata e guadagnare di conseguenza con le vendite del software. Sato, a quanto si dice, avrebbe espresso seri dubbi sulla viabilità di questo metodo e avrebbe iniziato a lavorare alla progettazione di una nuova macchina (l'erede di Dreamcast?) interamente basata sulle connessioni in rete. Persino il software, secondo Sato, dovrebbe essere scaricato da internet e non acquistato nei negozi, ma questo non è tutto: la possibile costruzione di una nuova console, infatti, è in evidente contrasto con le voci (ormai cicliche) relative all'abbandono del mercato dell'hardware da parte di Sega, generate in questa occasione da alcune dichiarazioni rilasciate da Kazuhiko Nishi (un pezzo grosso di CSK, ovvero la compagnia che controlla Sega). Le uniche certezze in questo caotico quadro sono in fin dei conti quattro, equamente divise tra buone e cattive notizie. Le prime includono la creazione di una nuova società fondata da Sega in collaborazione con la softco nipponica Access (manovra indirizzata alla produzione di innovativi browser internet per console e dispositivi palmari) e l'alleanza tra Sega e Namco (con Taito in procinto di prendere parte all'accordo) per la distribuzione dei coin-op sul territorio giapponese, mentre le note negative riguardano le dimissioni di Shoichiro Irimajiri (ex-presidente, recentemente divenuto un semplice consigliere) in Giappone e quelle di J.F. Cecillon in Europa (dove la poltrona del presidente di Sega Europe verrà occupata da Isao Okawa).

Dopo aver servito Sega per circa un decennio e supervisionato il lancio di Dreamcast in Giappone, Irimajiri lascia la società per dedicarsi ad altro. Secondo il Nihon Keizai Shimbun tornerà a collaborare con la società americana Delphi Automotive Systems, operante nel settore automobilistico. Un ambiente ben noto ad Irimajiri che prima di entrare in Sega prestò il suo talento alla Honda, prima come ingegnere capo quindi come presidente della divisione americana.

Game Boy Advance, *avanti tutta!*

Il 21 marzo, ovvero il giorno del lancio di Game Boy Advance in Giappone, si avvicina a passi da gigante, ma Nintendo ha prudentemente scelto di non farsi trovare impreparata. La softco nipponica è ormai certa di poter avere un milione di console pronte per il giorno del debutto, e conta di distribuirne addirittura 24 milioni entro un anno dal lancio. Lancio che, tra l'altro, sarà accompagnato da una vera valanga di software: Nintendo stessa pubblicherà **Mario Kart Advance**, **F-Zero Advance**, **Napoleon** e **Kuru Kuru Kururin**, mentre Konami esordirà su Game Boy Advance con ben otto titoli. I più interessanti saranno senza ombra di dubbio **Castlevania: Circle of the Moon**, **Silent Hill Novel** (un'avventura testuale basata sugli eventi dell'originale per PlayStation), **Golf Master: Japan Golf Tour**, **J-League Pocket** (l'immancabile simulazione calcistica), **Konami WaiWai Racing** e **Monster Guardians** (uno stuzzicante gioco di strategia in cui si cattureranno mostri per poi allenarli e portarli in battaglia). Anche Namco è saltata a sorpresa sul treno dei titoli di lancio per Game Boy Advance e ha fissato per il 21 marzo l'uscita di **Tekken Advance**, **Namco Museum Advance** e **Pac-Man Advance**; arriveranno pochi giorni dopo, invece, **Rockman EXE** (Capcom) e **Pinobee** (Hudson Soft). L'ondata di software di qualità per GBA, ad ogni modo, non si esaurirà con il debutto della console: Nintendo ha infatti dato il via allo sviluppo di **Mario Advance** (titolo provvisorio di un classico gioco di piattaforme) e **Wario Land 4** (con la nemesi di Mario che approda al genere dei giochi di ruolo) e ha annunciato per il futuro **Masterpiece War** (una misteriosa simulazione strategica) e **Tactics Ogre Gaiden**, che i numerosissimi fan di questa serie (da poco tornata alla ribalta con l'eccellente **Ogre Battle 64**) attenderanno sicuramente con ansia e trepidazione.

DC-Files

Phantasy Star Online

Il lancio dell'acclamato **Phantasy Star Online** in terra nipponica non è [illegible] **Phantasy Star Online** [illegible] **Phantasy Star Online** [illegible] basata sugli eventi narrati in **Phantasy Star Online**.

DC-Files

Il mistero di Hitmaker

Forse, a dirla tutta, non ce n'era davvero bisogno, ma è scoppiato un [illegible] **Virtual On** [illegible] **Cyber Troopers Virtual On** [illegible] **Virtual On Oratorio Tangram** [illegible] **Virtual On Force** [illegible]

>Playvideo

Digital Video Domain

Feedback: hal_2001@galactica.it

di sergio**cangialosi**

La sottile linea rossa

(The thin red line, USA 1998)

Secondo film tratto dall'omonimo romanzo di James Jones (il primo era stato diretto da Andrei Marton nel '64), la *Sottile linea rossa* segna il ritorno alla regia di Terrene Malick, professore di filosofia prestato alla settima arte che, dopo due splendidi lungometraggi come *La rabbia giovane* (1973) e *I giorni del cielo* (1978), si rimette dopo ben vent'anni dietro la macchina da presa con un film di ampio respiro e dal tono neoromantico. Nel novembre del 1942 la Marina degli Stati Uniti si appresta a sferrare un attacco che potrebbe cambiare radicalmente gli esiti della Seconda Guerra Mondiale. L'isola di Guadalcanal, la maggiore dell'arcipelago Salomone nel sud Pacifico, è il campo di battaglia. Arroccati su una collina i giapponesi difendono con zelo marcatamente nipponico il loro più importante avamposto aereo. Sarà la compagnia di fucilieri "Charlie" a tentare di espugnarla, ma a quale costo?

Il film si apre con l'immagine di un enorme alligatore che entra in acqua lentamente ma nello stesso tempo in modo alquanto sinistro. Malick sin dall'inizio contrappone una poesia fatta di immagini, in cui uccelli paradisiaci dai colori accesi passano per paesaggi di mistica bellezza, ad una natura mortifera e distruttrice. L'origine del male è compresa nella natura stessa e l'uomo da parte sua, con gli orrori della guerra, ne è un triste esempio. La sottile linea rossa del titolo rappresenta il limite al di là del quale la mente umana incontra la pazzia, una linea intinta in un sangue che non conosce schieramenti o ideologie, ma accomuna l'intera umanità. In questo film, infatti, come già aveva fatto Kubrick nel suo *Full Metal Jacket*, "i cattivi" non possiedono i connotati tipici ravvisabili nella maggior parte dei film di guerra: non sono gratuitamente crudeli, non perseguono l'assassinio per puro piacere. I soldati di entrambi gli schieramenti sono spogliati delle loro divise e condividono i medesimi orrori: vedono morire tra le braccia i loro più cari amici, pregano il loro Dio nell'intima consapevolezza che ogni giorno vissuto sul campo di battaglia potrebbe essere l'ultimo della loro vita. La sofferenza e la paura appartengono quindi anche al nemico. Lo spettatore prende parte alle sofferenze dei soldati attraverso i loro sguardi velati di paura, i loro movimenti sincopati ed una serie di flashback che riportano ad una infanzia felice o ai teneri momenti passati insieme alla donna amata. Tutti questi pensieri e questo dolori convergono in un'unica anima che a più voci descrive le atrocità della guerra sottolineandone l'insensatezza.

La trasposizione di questo film su DVD9 (singola faccia/doppio strato) dimostra come, se ben sfruttato, questo supporto possa offrire un'immagine di qualità eccellente e un sonoro incisivo molto coinvolgente. Tutte le tracce audio sono in Dolby Digital 5.1 (al di là dei numerosi scontri a fuoco, un'ottima scena test è quella dello sbarco sull'isola). La compressione video è tenuta a livelli bassi, priva di vistosi artifici anche nelle scene più scure, e mette in risalto i colori brillanti che offre il paesaggio naturale. I rumori della battaglia vengono ben distribuiti sui canali anteriori e posteriori, e mettono a dura prova il subwooofer dell'impianto, mentre i dialoghi sono ben distinguibili sui canali frontali. I contenuti speciali, cui si accede tramite un menu piuttosto scarno, sono pochi e consistono nel trailer originale cinematografico non anamorfico e in undici tracce audio, tratte da un CD di canzoni melanesiane, peraltro in commercio. La penuria di extra, dovuta probabilmente alla carenza di spazio (ricordiamo che la compressione del film è bassa, pertanto "pesante"), non preclude comunque l'acquisto di questo prodotto, che per le sue caratteristiche tecniche è senz'altro uno dei più bei DVD prodotti nell'anno appena passato.

Scheda artistica:

Regia
Terence Malick
Sceneggiatura
Terence Malick
(tratto dal romanzo di James Jones)
Interpreti principali
Jim Caviezel (soldato Witt), Sean Peen (serg. Welsh), Ben Chaplin (soldato Bell), Elias Koteas (cap. Startos), Nick Nolte (ten. col. Toll)
Prodotto da
20th Century Fox

Scheda tecnica

Formato schermo	2.35:1 anamorfico
Formati sonori	Ita (DD 5.1), Ing (DD 5.1), Fra (DD 5.1)
Sottotitoli	Olandese, Greco, Inglese, Francese, Italiano
Contenuti speciali	Trailer cinematografico, canzoni melanesiane
Supporto	DVD 9
Distribuito da	20th Century Fox Home Entertainment
Anno produzione	2000
Prezzo consigliato	L.44.900

Glossario

Formati video

Il problema del formato video nasce dal fatto che i film vengono girati in cinemascope, un formato che offre alla ripresa una maggiore lunghezza in orizzontale. Il rapporto dell'immagine cinematografica originale è quindi di 2.35:1 (dove 2.35 indica la lunghezza della base e uno quello dell'altezza). Quando però l'immagine viene trasmessa su un più comune televisore dal rapporto di 1.33:1 (altrimenti detto 4.3) è necessario appartare alcune modifiche per evitare di tagliarne giocoforza i lati. Nel caso specifico, il DVD funge da vera sorgente anamorfica riportando l'immagine ad una corretta proporzione applicando barre nere sul lato inferiore e superiore dello schermo. Questo non avviene se si è un fortunati possessori di televisori dal rapporto di 16:9, meglio noti come Widescreen.

Formati audio

Un disco DVD video può contenere sino a otto canali audio distinti riproducibili contemporaneamente. Ciò permette di arricchire l'esperienza audio di maggiore tridimensionalità grazie all'impiego di un maggior numero di fonti sonore. Il numero in questione dipende dal tipo di formato audio: quelli più comuni sono il Dolby Digital (DD) e il più recente DTS. Il sistema Dolby Digital (conosciuto anche con il termine AC-3) può essere composto da 2 a 5.1 canali (leggi più semplicemente casse) dove il ".1" è riferito al subwoofer, dell'impianto audio che riproduce gli effetti a bassa frequenza. Il Digital Theater Systems Digital Surround (DTS) invece è un formato di codifica audio di qualità superiore a quella del Dolby Digital. Necessita di un decoder esterno.

Supporto

Esistono diversi modelli di Digital Versatile Disc che, in base alla loro struttura, possono contenere più o meno dati. Il più comune è il DVD-5 (singolo lato/singolo strato), dalla capienza di 4.37 gigabytes (4.7 miliardi di byte) pari ad oltre due ore di video; quindi il DVD-9 (singolo lato/doppio strato) da 7.95 gigabytes per quattro ore di video, e infine il più capiente DVD-10 (doppio lato/singolo strato) da ben 8.74 gigabytes per oltre quattro ore e mezza di video. In commercio esistono supporti più capienti (come il DVD-14 e il DVD-18), ma i loro elevati costi di produzione ne inibiscono l'impiego nel campo dell'home video. Per la cronaca, un'ora di film di media qualità occupa circa 2 gigabytes.

>>incoming

MOVIE*news*

Sembra ormai conclusa la lunghissima odissea che ha visto la trasposizione cinematografica di ***Spider**man*** contesa da più major hollywoodiane e registi, come James Cameron, che avrebbe desiderato realizzarlo sin dai tempi di ***T2***. Il più popolare tra i personaggi della Marvel Comics, creato nel 1963 da Stan "the man" Lee e Steve Ditko, avrà le fattezze del giovane Tobey Maguire (*Pleasantville*), mentre la regia è stata affidata all'eclettico Sam Raimi, ora sugli schermi americani con *The Gift*. Gli effetti speciali in CG saranno curati da Ken Hahn, apprezzato per *L'uomo senza ombra* di Paul Verhoeven. Il cast annovera inoltre William Dafoe nei panni del perfido Green Goblin e la bellissima Kirsten Dunst (la bambina "vampirizzata" di *Intervista col vampiro* nonché conturbante adolescente in *Il giardino delle vergini suicide*) nel ruolo di Mary Jane Waston. Che dire, i presupposti per un grande film ci sono tutti. L'uscita in America è stata fissata per il 3 maggio del 2002 sotto etichetta Columbia Tristar.

Intanto è attesa per luglio la prima di ***Final Fantasy: The spirits within***. Il regista, Hironobu Sakaguchi, sicuro del successo della pellicola, ne ha già preventivato un sequel che a differenza del primo avrà un tempo di lavorazione ed un costo di molto inferiori. *The spirit within* si svolge nell'anno 2065: il pianeta Terra offre uno scenario post-apocalittico in cui i pochi esseri della specie umana rimasti ancora in vita dovranno lottare per la loro sopravvivenza. E' in questo contesto che verranno trattati, alternati a scene d'azione spettacolari, argomenti prettamente filosofici quali l'origine della vita come forma di energia primordiale, l'amore e la morte. Gli attori di fama internazionale che presteranno le loro voci ai protagonisti digitali del film sono: Ming-Na (la dottoressa Jing-Mei di *E.R: medici in prima linea*) nella parte della giovane protagonista Aki, Alec Baldwin nei panni del soldato Grey e Donald Sutherland come il dott. Sig. All'indirizzo **www.finalfantasy.com** è possibile visionare alcuni spezzoni del film. Dateci un'occhiata, merita davvero.

La compagnia di produzione francese Le studio Canal Plus ha acquistato per la cifra di 7 milioni di dollari i diritti di un vecchio progetto di David Lynch. Intitolato ***Mulholland Drive***, doveva essere originariamente trasmesso come episodio pilota di un serial TV prodotto dalla americana ABC Network, ma fu scartato perché ritenuto "poco mainstream". Canal Plus è disposta a pagare qualche milione in più pur di completare il progetto e quindi distribuirlo direttamente sul mercato cinematografico. La storia, reperibile sotto forma di plot all'indirizzo **http://members.nbci.com/_XMCM/dugpa/lynch/mdrive/mdscript.html**, narra di una donna che tenta di ricostruire il proprio passato dopo aver perduto la memoria in un incidente stradale.

Lupin III: La prima serie - file1

(Rupan sansei, JP 1971-1973)

Lupin III nasce come manga nel lontano 1967 quando viene pubblicato sulla rivista per adulti *Manga Action*. L'autore Monkey Punch si differenzia immediatamente dagli altri suoi colleghi disegnatori per un tratto più occidentale, i suoi personaggi dinoccolati e le storie più mature. L'idea di fare di *Lupin III* un anime viene ad Gisaburo Sugii, veterano della Toei animation, che coadiuvato alla regia da Masaaki Osumi ne produce prima un film pilota – che tenterà senza successo la distribuzione cinematografica – per poi comprimerlo nel formato televisivo che approderà finalmente alla Yomiuri Television il 24 ottobre 1971. Il resto è storia.

Le avventure del mitico Lupin III, nipote del famigerato Arsène Lupin ideato da Maurice Leblanc nel 1905, vengono trasmesse anche qui in Italia da Mediaset (il dicembre '79) che, per di non molestare le tenere menti dei suoi piccoli spettatori, censura palesemente le sinuose forme della conturbante Fujiko. Nel DVD sono presenti le prime cinque puntate della prima serie (quelle con la giacca verde per intenderci) e si svolgono interamente in Giappone: *Trappola su quattro ruote*, *La barriera invisibile*, *Il terzo sole*, *L'evasione di Lupin* ed infine *Goemon il samurai*. Compagni delle dissacranti avventure del famoso ladro gentiluomo sono: il misogino Jigen, pistolero introverso e infallibile nella mira (a meno che non perda il cappello!) e fidato compagno di Lupin sin dalle prime avventure; Goemon, samurai dal rigido codice d'onore simbolo del tradizionalismo nipponico; Fujiko, ladra affascinante pronta a cambiare bandiera per il suo tornaconto e consapevole della sua forza ammaliatrice nei confronti di Lupin che "sembra" pendere totalmente dalle sue labbra; il commissario Zenigata (apostrofato a mo' di sfotto come "Zazà"), che col progredire della serie diventa sempre più ridicolo.

Mentre il master video è stato sottoposto ad una lodevole opera di pulizia, la traccia audio in italiano è stata per questa edizione mirabilmente ricostruita in Dolby Digital 5.1 dal master originale mono. Oltre alla traccia audio giapponese, cui però mancano i sottotitoli in italiano, vi sono anche i titoli di testa e di coda (entrambi originali), e un piccolo file introduttivo del personaggio di Lupin. Graficamente gradevole la schermata del menu iniziale, che accompagna l'utente durante l'esplorazione del DVD con gustosi motivetti musicali originali stile seventeen.

Il piano dell'opera prevede altri quattro DVD con tutte le rimanenti diciotto puntate della prima serie (le ultime dieci con le animazioni dirette da Miyazaki) insieme ai file speciali su Jigen, Goemon, Fujiko e Zenigata. Il quinto ed ultimo DVD comprende, oltre al trailer italiano, due versioni del film pilota originariamente concepito per le sale cinematografiche nipponiche (inediti in Italia), sia in formato Cinemascope che in quello televisivo.

Scheda artistica:

Regia
Masaaki Osuni, Hayao Miyazaki, Isao Takahata
Sceneggiatura
Tadaaki Yamazaki, Atsushi Yamatoya, Kiyoshi Miyata, Toru Sawaki
Interpreti principali
Lupin III (Roberto Del Giudice), Daisuke Jigen, (Germano Longo), Goemon Ishikawa (Enzo Consoli), Fujiko Mine (Serena Spaziani), Ispettore Zenigata (Enzo Consoli)
Prodotto da
Tokyo Movie Shinsha

Scheda tecnica

Formato schermo	1.33:1
Formati sonori	Ita (DD 5.1), Ita (DD 2.0), Jp (2.0)
Sottotitoli	Nessuno
Contenuti speciali	File Lupin III
Supporto	DVD 9
Distribuito da	Yamato Video (Medusa)
Anno produzione	2000
Prezzo consigliato	L.46.900

Tirando le somme, questa edizione delle Yamato Video rappresenta un vero must per tutti gli appassionati di Lupin III e dell'animazione giapponese in generale, ed offre una buona occasione per i più giovani di conoscere il mitico ladro-gentiluomo. Tenuto conto dei numerosi diritti di pubblicazione di OAV di cui è detentrice (vari film d'animazione giapponesi tra cui *Techno Ninja Gatchaman*, recentemente pubblicato su DVD), la Yamato Video si dimostra già protagonista del settore.

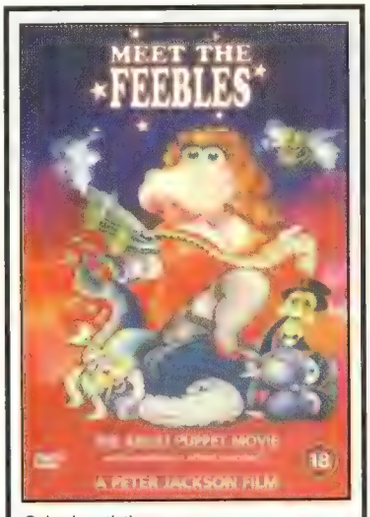
Meet the Feebles

(id., NZ 1989)

Meet the feebles, ovvero "muppets on drugs". Così potrebbe essere definito il secondo film del talentuoso regista neozelandese Peter Jackson, come una parodia del celebre *Muppet Show* della Jim Hanson Factory. Infatti i personaggi, oltre agli ambienti, riprendono da vicino le avventure create dal celeberrimo marionettista americano inserendole però in contesto narrativo molto più "disturbante", e pertanto destinato ad un target di pubblico non prettamente adolescenziale. I personaggi antropomorfi del film, infatti, sembrano partoriti più da una mente "malata" come potrebbe essere quella di Abel Ferrara (*The addiction*, *Il cattivo tenente*): è infatti la vita privata dei personaggi, non quella patinata e pubblica dello show vero e proprio, che interessa al regista/sceneggiatore. Sarà il protagonista del film, Robert, un piccolo porcospino timido ed idealista appena entrato a far parte del grande show, ad introdurci nel mondo del dietro le quinte. Verremo quindi a conoscenza dei traffici di droga organizzati dal manager/boss Bletch, un disgustoso tricheco blu; dei tormentati ricordi della guerra in Vietnam di Wynyard, una rana molto simile al Kermit di Hanson, perennemente in cerca di una dose che plachi la sua dipendenza; dei film a luci rosse girati da Trevor, uno sporco ratto braccio destro di Bletch che "tiene nelle sue grazie" le ballerine dello show. Alla fine sarà l'ingenua Heidi, la prosperosa ippopotamo star dello show che (dall'equivoca forma del muso), a risolvere ogni problema impugnando un mitragliatore M40 e facendo piazza pulita di tutti, o quasi, accecata dall'odio per l'amore non più corrisposto di Bletch. Tutto questo ovviamente condito dal solito humor nero e splatteroso del regista e della sua irriverenza nei confronti dello star system.

Il DVD *Meet the feebles* è purtroppo reperibile solo attraverso il mercato parallelo, non essendo mai stato distribuito qui in Italia, ed è sprovvisto della traccia audio e dei sottotitoli in italiano (una buona conoscenza della lingua inglese è dunque d'obbligo). La qualità video è comunque nella norma e priva di vistosi artifici. Purtroppo si registra l'assenza di qualsiasi tipo di extra, laddove un "making of" o una intervista al regista sarebbe stata decisamente gradita.

Conosciuto da pochi per le parodistiche escursioni nel genere splatter con *Bad test* e, appunto, *Splatters*, nonché per l'onirico *Heavely creatures* (it, *Le creature del cielo*) e per il mediometraggio pseudo-documentaristico *Silver* sulla vera origine del cinema, Peter Jackson si affaccerà sul grande pubblico quando, sotto l'ala protettrice di Robert Zemekis e dei suoi potenti mezzi tecnici, girerà *The Frightners* (it, *Sospesi nel tempo*, con Michael J. Fox). Il talentuoso regista neozelandese è attualmente impegnato nella direzione dell'ormai prossima (il primo capitolo della saga *The Fellowship of the Ring* è previsto per il 19 dicembre) trilogia tolkieniana *Lord of the Rings* per la New Line Cinema. A proposito di quest'ultimo si segnala il sito ufficiale **www.lordoftherings.net**, ricco di informazioni utili (e soprattutto ufficiali) sullo stato di sviluppo della pellicola, con interviste a membri dello staff (tra cui la sceneggiatrice Philippa Boyens) e le risposte del regista alle domande dei fan di Tolkien.



Scheda artistica:

Regia
Peter Jackson
Sceneggiatura
Peter Jackson, Danny Mulheron
Interpreti principali
The star of the Meet The Feebles Variety Hour
Prodotto da
WingNut Films

Scheda tecnica

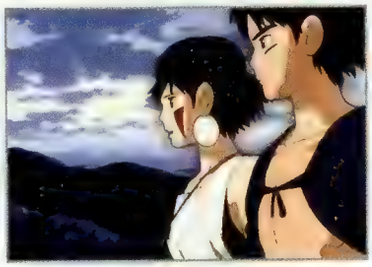
Formato schermo	1.33:1
Formati sonori	Ing (DD 2.0)
Sottotitoli	Nessuno
Contenuti speciali	Nessuno
Supporto	DVD 5
Distribuito da	Arrow Film Distributors Ltd.
Anno produzione	2000
Prezzo consigliato	£15.99

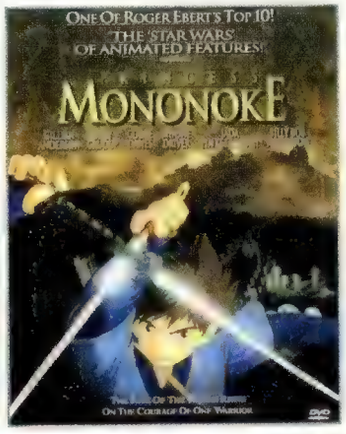
DVD*news*

È uscita a dicembre del 2000 l'edizione DVD regione 1 dello stupendo lungometraggio d'animazione ***Mononoke Hime*** (It, *La principessa Mononoke*). Per tutti i fan di Miyazaki (autore tra l'altro di visionarie opere come *Nausicaa della valle del vento* e *Conan, il ragazzo del futuro*) si tratta di un prodotto unico. Distribuito dalla Buena Vista Home Entertainment, il DVD è a doppio strato, offre un formato video anamorfico 1.85:1 Widescreen di buona qualità, contiene il trailer cinematografico insieme alle note di produzione, i sottotitoli in inglese e tre tracce audio: in Dolby Digital 5.1 quelle giapponese (una chicca per tutti gli otaku) ed inglese (curata da Neil "Sandman" Gaiman), in Dolby Digital 2.0, invece, quella francese. Purtroppo l'edizione DVD per i salotti nostrani non è attualmente nei programmi di Buena Vista Italia.

Di regione 1 è anche la special edition, composta da 2 DVD, del film ***Dogma*** per la regia di Kevin Smith. Il film, forse per la sua coincidenza con l'anno giubilare, non è stato mai distribuito qui in Italia data la trama della storia, ritenuta troppo oltraggiosa e blasfema nei confronti della Chiesa Cattolica. Abbondanti sono gli extra tra cui spiccano il commento del regista in compagnia degli attori, il documentario "*Judge Not. In Defense of Dogma*" e cento minuti di scene tagliate (in pratica un secondo film). Forse adesso che la porta santa è stata chiusa…

Reperibile sempre dal mercato di importazione (in questo caso inglese) è il DVD ***Wallace and Gromit: 3 Cracking Adventure*** del giovane Nick Park (venuto alla ribalta durante le feste di Natale con *Chicken Run*), per cui vinse ben due Oscar. Al di là dei tre episodi che lo hanno reso celebre la serie al grande pubblico (*A grand day out*, *A close Shave* ed *The wrong trousers*), il DVD contiene anche un piccolo "Making of" mai trasmesso in TV o su VHS. La mancanza di una traccia audio e dei sottotitoli in italiano non precludono comunque una tranquilla visione dei corti dato che i dialoghi tra le simpatiche creature di plastilina sono rari.





Retrogaming

MSX: il primo standard?

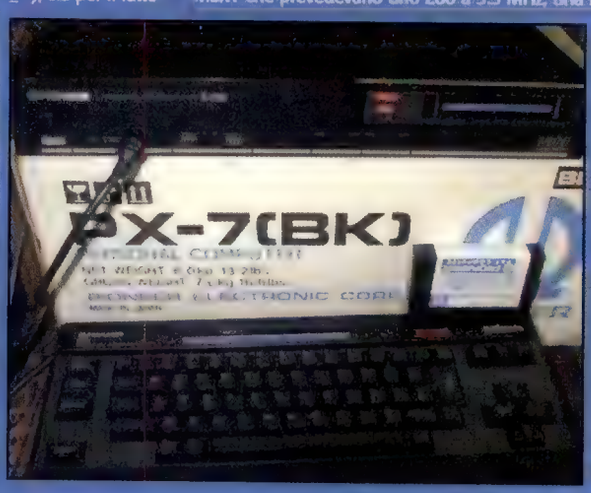
Dopo aver parlato di Sinclair e Amstrad mi sembra logico passare a trattare un'altra gamma di home computer a loro contemporanei, quelli basati sullo standard MSX. La tecnologia alla base di questi computer venne concepita a metà degli anni ottanta in Giappone, e venne vista da molte importanti società dell'elettronica di consumo come un'allettante possibilità per poter entrare nel produttivo mercato degli home computer.
Lo standard avrebbe dovuto conquistare il mercato grazie alla sua elevata espandibilità e ad una estrema facilità d'uso, sostituendo, nei piani dei creatori, ogni tecnologia in commercio. Basato sul popolare processore Z80, utilizzava un sistema operativo ed un Basic decisamente versatili progettati su commissione dalla Microsoft (che per questo motivo venne spesso considerata una delle società fondatrici dello standard malgrado il suo ruolo si limitasse alla fornitura di MSX-DOS e Basic).
L'hardware venne invece interamente concepito dalla giapponese ASCII che in seguito riuscì a coinvolgere anche diverse importanti società dell'elettronica di consumo come Philips, unica società europea che supportò lo standard, Sony, Matsushita e molte altre.
Lo standard venne visto fin dall'inizio come vincente sia dagli analisti di mercato che dalle molte società terze parti; in breve tempo queste ultime iniziarono a supportarlo in grande stile sia con hardware che con software.
La motivazione di questo entusiasmo era il forte supporto che pareva garantire la distribuzione del prodotto con così tanti marchi conosciuti. Concepito come un sistema aperto, era effettivamente molto facile da espandere e ben presto, dopo l'uscita dei primi modelli, proliferarono una moltitudine di sistemi estremamente specializzati in compiti specifici: alcuni nella grafica, altri nella musica, altri ancora nel gioco o nel lavoro. Non va dimenticato, inoltre, che questi computer avevano la possibilità di condividere lo stesso software e, almeno in parte, le stesse periferiche (se si escludono quelle che utilizzavano connettori proprietari presenti solo su computer di marche specifiche).

Effettivamente l'idea non era male e, oltretutto, il sistema era anche molto facile da programmare, sia grazie al sistema operativo decisamente ben concepito (stranamente, visto che era un prodotto Microsoft ^_^), sia per il fatto che gli Z80 erano ben conosciuti dai programmatori dell'epoca che faticavano non poco ad imparare i segreti dei nuovi processori a 16 bit che iniziavano a muovere i primi passi. Il concepimento del sistema è dovuto alla brillante mente di un progettista giapponese chiamato Kay Nishi che lo ideò nel 1983 definendo le specifiche hardware a cui i produttori avrebbero dovuto attenersi.
Come abbiamo già detto, il progetto venne partorito in seno alla ASCII Corporation che commissionò alla Microsoft lo sviluppo di un Basic specifico da integrare nel sistema: questo venne chiamato "Microsoft eXtended basic" da cui derivò ufficialmente l'acronimo MSX. La sigla venne comunque utilizzata anche dai suoi stessi creatori con mille significati diversi che includevano anche "Matsushita Sony X" che veniva utilizzato in particolare per cercare di attirare sviluppatori e produttori interessati allo standard. In pratica gli stessi ideatori del sistema spacciavano lo standard MSX come se fosse stato concepito congiuntamente da Matsushita e Sony, due dei maggiori colossi nell'elettronica di consumo. In realtà dietro allo standard c'era inizialmente solo la ASCII e le succitate società nipponiche si aggiunsero solo in seguito supportando il progetto con la produzione di hardware e software standardizzato. Nel giro di breve tempo la ASCII riuscì a concludere parecchi accordi con diverse società in particolar modo giapponesi e coreane. In occidente, nonostante gli sforzi, i produttori di hardware si dimostrarono poco interessati al sistema e solo l'americana Spectravideo e la multinazionale olandese Philips decisero di supportarlo con prodotti propri. Purtroppo per la ASCII le maggiori società occidentali produttrici di home computer snobbarono lamorosamente lo standard MSX preferendo soluzioni interne già usate o in progettazione.

Nonostante lo scarso interesse dei veri protagonisti del mercato come Commodore, Apple, Atari e l'europea Sinclair, gli analisti continuarono a vedere vincente lo standard MSX confidando nel supporto delle molteplici società di elettronica di consumo considerate più potenti a livello commerciale. Così, tra scetticismo degli addetti ai lavori ed il forte interesse da parte degli analisti di mercato, nel 1985 fecero la comparsa sui mercati di tutto il mondo i primi computer MSX. Questi aderivano tutti alle specifiche MSX1 che prevedevano uno Z80 a 3.5 MHz, una RAM di almeno 8Kb (mediamente di 64Kb) ed una ROM da 32Kb che ospitava il Basic in versione 1.0. Il processore video era il noto Texas Instruments TMS-9918 (o l'analogo 9928) che tra l'altro era già stato usato in prodotti quali il TI99/4A, il Colecovision e l'Adam. Il processore sonoro era uno Yamaha AY-3-8910 utilizzato anche nello Spectrum 128K.

La successiva evoluzione dello standard, avvenne con i computer basati sulle specifiche MSX 2 che miglioravano il sistema dotandolo di ancora maggiori possibilità di espansione. La memoria RAM massima gestibile raggiunse i 4Mb con una media di almeno 128Kb di base, ed il processore video venne sostituito con il più potente Video Display Processor Yamaha V9938. Questo, pur rimanendo compatibile con i precedenti processori video, garantiva maggiori prestazioni e, accoppiato ad una VRAM aumentata ad almeno 64Kb, permetteva di sfruttare una palette di 512 colori ed una risoluzione massima di 512x424 pixels. Anche il basic era migliorato e veniva fornito in versione 2.0 grazie all'aggiunta di una sub-ROM da 16Kb.
Altra caratteristica interessante era la memoria di massa standard, nella fattispecie i nuovi dischetti da 3.5" da poco ideati dalla Sony: gran parte dei computer MSX2 integravano almeno un lettore di dischetti.

Con l'uscita dei modelli MSX2 la storia dello standard cambiò radicalmente: a causa dell'insuccesso commerciale in gran parte dei mercati occidentali ed in particolare negli Stati Uniti, la ASCII si sobbarcò ogni sviluppo futuro dello standard, concludendo il rapporto di collaborazione con la Microsoft per manifesto disinteresse. Eravamo nel 1986 e gli MSX avevano ormai un futuro solo in Giappone, l'unico mercato dove lo standard sopravvisse grazie alla comparsa dei primi computer basati sulla successiva evoluzione: gli MSX2+. Anche in questo caso il processore video fu sostituito con un' evoluzione del precedente: il V9958, sempre marchiato Yamaha, che permetteva di raggiungere un massimo di circa ventimila colori su schermo ed introduceva il supporto a modalità grafiche che potevano visualizzare i caratteri Kanji (inclusi in una ROM aggiuntiva da 16Kb). Anche il sonoro venne finalmente migliorato aggiungendo alle specifiche del sistema il processore FM-PAC, altro prodotto della Yamaha, che permetteva l'utilizzo di 9 canali stereo FM. Ultime migliorie riguardavano il Basic, che rag-



giunse la versione 3.0, e le uscite video che finalmente includevano quella RGB. Malgrado questo standard venisse supportato solo da Panasonic, Sony e Sanyo, in Giappone ebbe un successo inaspettato, risoltosi poi nel proverbiale canto del cigno. Con gli home computer a 16bit e le console che rubavano sviluppatori ed interesse nei confronti dello standard, anche in Giappone gli MSX cominciarono a dare segni di cedimento e nel giro di tre anni lo standard andò incontro ad una prematura, ma prevedibile scomparsa. Nel 1989 furono difatti commercializzati gli ultimi sistemi prodotti dalla Panasonic caratterizzati da componenti hardware ancora più potenti e specifiche tecniche migliorate al massimo. Il nuovo standard, denominato Turbo MSX non bastò: la concorrenza si era fatta spietata e anche la Panasonic decise di rivolgere altrove i suoi sforzi produttivi dopo che l'ultimo modello prodotto si rivelò pieno di problemi legati ad una affrettata progettazione. Il rapporto ASCII-Panasonic rimase in ogni caso molto forte anche in seguito visto che entrambe le società furono coinvolte nel progetto 3DO che ebbe però decisamente minor fortuna.

Lo standard, che avrebbe dovuto evolversi come MSX 3, è tuttora supportato da una grande massa di utenti che producono hardware e software casalinghi da utilizzare con i vecchi sistemi. Addirittura alcuni gruppi di utenti sono al lavoro per creare una nuova evoluzione di questo standard basato sul potente processore Z380 a 32bit. I lavori su questo progetto, come per molti altri focalizzati nella produzione di nuove periferiche che anelano a mantenere il sistema al passo coi tempi, procedono lentamente, ma si spera possano un giorno vedere la luce.

Come già detto furono molte le società che supportarono attivamente lo standard. Dal punto di vista hardware gran parte delle compagnie che produssero sistemi e periferiche erano Giapponesi, Russe e Brasiliane (i tre mercati in cui gli MSX ebbero maggiore successo). Tra le molte società che produssero MSX compatibili è giusto citare Sony, che distribuì una ventina di sistemi con il marchio Hit Bit, Panasonic, che produsse pochi modelli in ogni caso decisamente più curati rispetto a quelli della concorrenza, Philips, forse la più prolifica anche dal punto di vista della produzione di periferiche, Canon, Casio,
Fujitsu, Hitachi, JVC/Victor, Kyocera, Mitsubishi, Pioneer, Sanyo, Sharp, Toshiba, Yamaha, le coreane Daewoo, Samsung, Goldstar, e l'americana Spectravideo la cui produzione si limitò comunque ad un paio di modelli.
Nella miriade di prodotti basati su questo standard molti si distinguevano per le particolarità aggiuntive che li rendevano maggiormente appetibili rispetto a quelli della concorrenza. Ricordiamo in particolare i vari modelli Philips che vennero destinati all'allora nascente mercato delle post produzioni video "casalinghe": tra questi il famoso NMS-8280 che integrava un digitalizzatore video ed un genlock. Ad una frazione del costo di un Amiga con relative periferiche, permetteva di fare post produzioni video decisamente pregevoli: per questo venne a lungo utilizzato anche da professionisti. La Yamaha, invece, produsse un modello destinato ai professionisti del settore musicale: includeva un'interfaccia MIDI, un sintetizzatore FM integrato e l'interfaccia per collegare tastiere musicali.
La Pioneer, dal canto suo, aggiunse la possibilità di collegare al sistema un lettore Laser Disk: oltre a creare un vero e proprio centro multimediale di alto livello, permetteva anche l'utilizzo di giochi memorizzati su questo supporto, quasi tutti conversioni di popolari laser games quali **Astron Belt** e **Badlands**. Ultimi modelli degni di citazione sono l'AX-330 e l'AX-990 distribuiti nei paesi arabi dalla Al Alamiah. Si trattava di MSX1 con supporto per la lingua araba e che soprattutto integravano anche una scheda di compatibilità per le cartucce del Megadrive!

Dal punto di vista ludico, che è forse quello che interessa di più i lettori di questa rivista, il supporto dello standard MSX fu massiccio soprattutto per molte importanti software house giapponesi: alcune hanno mosso i primi passi proprio producendo giochi per gli MSX. Tra queste, di sicuro la più importante è la Konami che ha forse giocato un ruolo decisivo nel diffondere lo standard fra i videogiocatori dell'epoca. A parte le molte conversioni eccellenti di coin-op dell'epoca quali **Nemesis**, **Salamander**, **Parodius**, **Contra** e **Track'n'Field** (per il quale fu addirittura commercializzato un controller specifico), su questi sistemi videro la luce famose saghe quali **Castelvania**, **Metal Gear** e **Snatcher** che raggiunsero la popolarità a livello mondiale solo in seguito alle loro ottime conversioni per NES o altri sistemi. Altre case di software che supportarono parecchio il sistema furono Hudson Soft, HAL Laboratories e soprattutto Namco, oltre alle divisioni software di Sharp, Sony, Casio e Panasonic. Qui in occidente, le cartucce (supporto sul quale erano disponibili gran parte dei giochi) divennero ben presto estremamente difficili da trovare e questo penalizzò non poco i giocatori che erano costretti a ripiegare su copie maldestramente riversate sui dischetti o sulle produzioni occidentali scarsamente competitive rispetto a quelle nipponiche. Invece in Giappone le cartucce erano decisamente diffuse e permisero di gustare tanti capolavori molto tempo prima che apparissero ufficialmente in Europa o negli USA sulle console a otto o sedici bit. Oltretutto i giochi su cartuccia avevano anche la particolarità di poter essere potenziati con chip aggiuntivi: molti giochi Konami della seconda generazione, per esempio, sfruttavano un chip sonoro aggiuntivo, chiamato SCC, Sound Custom Chip, che permetteva di rimediare alle scarse performance sonore dei primi modelli di MSX. Così mentre in oriente i giocatori cominciavano a conoscere giochi vasti ed i primi RPG di un certo livello, qui in occidente i possessori di questi computer erano costretti a ripiegare su poche e pessime conversioni di titoli per Spectrum o, per i più fortunati, per Amstrad CPC. Purtroppo le case di software europee, non proprio ottimiste riguardo al futuro di questo standard, commissionavano lavori veloci e fatti in piena economia. In questo modo, le conversioni dirette di giochi progettati per gli altri computer basati sullo Z80 si sprecavano, con la conclusione che ci si ritrovava con giochi che, soprattutto a livello grafico, sfruttavano ben poco le reali potenzialità del sistema MSX. Si tratta in pratica dello stesso problema inizialmente riscontrato dai possessori di Amstrad CPC, ma aggravato all'ennesima potenza! Solo pochi programmatori si impegnarono a fondo per sfruttare lo standard e, quasi sempre, provenivano dai pochi paesi europei dove gli MSX riuscirono a raccogliere una discreta percentuale di mercato quali la Spagna e l'Olanda.

Pur non rappresentando una pietra miliare nella storia del divertimento elettronico, i computer MSX hanno però avuto un merito indiscusso: allenare i programmatori giapponesi alla creazione di videogiochi. E' grazie a questi computer che i lettori della rivista che avete tra le mani stanno aspettando con ansia il primo vero capolavoro annunciato per PS2, ovvero **Metal Gear Solid 2**.
Volendo fare un collegamento con gli ultimi articoli, si può forse dire che gli MSX hanno rappresentato per i giovani programmatori del paese del Sol Levante ciò che lo Spectrum è stato per gli equivalenti inglesi. E come abbiamo ringraziato Sinclair per ciò che ha inventato, è forse il caso di ringraziare Kay Nishi per lo stesso motivo.

Game Development

Il programmatore

Parte 1 – Sistemi ed interfacce di controllo: l'interazione tra uomo e macchina

a cura di adrianoavecone

Questo mese ci occuperemo di aspetti molto importanti per lo sviluppo e per la fruizione di un videogioco: il controllo e l'interazione tra uomo e macchina. Un gioco può essere vincente solo se dispone di un metodo di controllo valido, intuitivo ed efficace. Inoltre, lo studio dell'interazione della visuale con il giocatore è un fattore determinante specie in titoli caratterizzati da un'azione veloce. I messaggi visivi e sonori rivolti all'utente devono essere il più possibile chiari, immediati ed affini al flusso naturale di gioco.

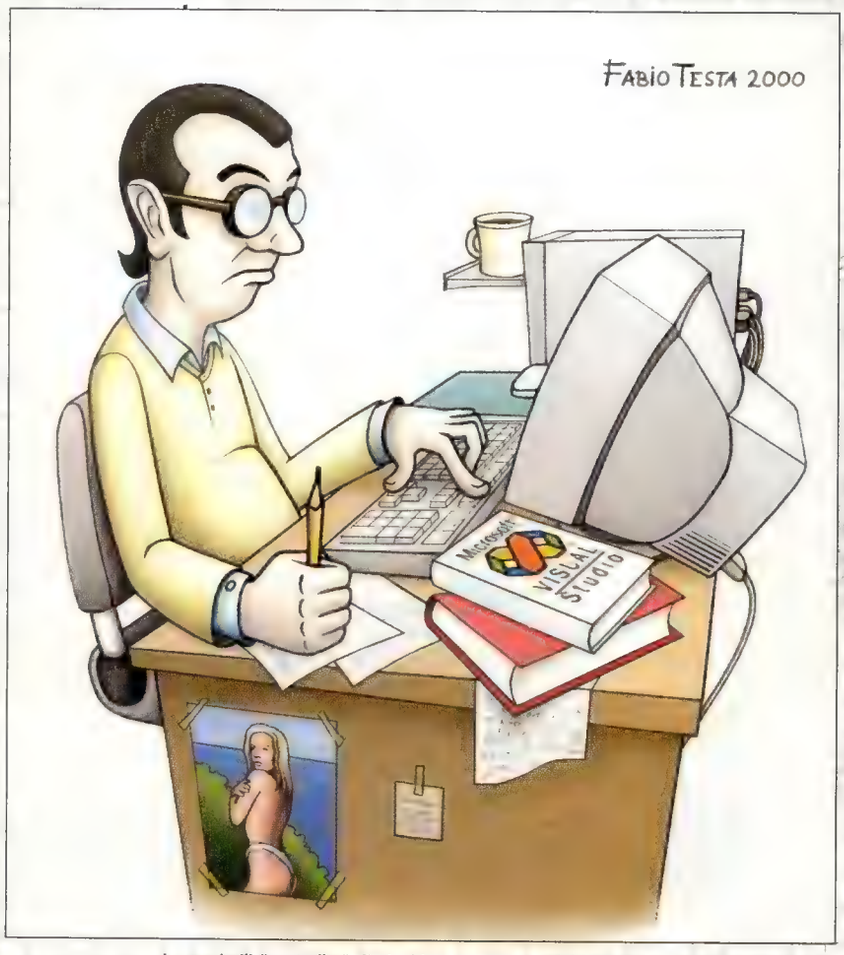
In un mondo ideale, una softco dovrebbe riservare gran parte del budget (e quindi del tempo di sviluppo) alla progettazione del metodo di controllo. La realtà, come tristemente noto, é caratterizzata da versioni beta di videogiochi spesso piene di bug e di errori, e da prodotti dal controllo poco curato e verosimile. Se si escludono casi molto rari (**Metal Gear Solid**), è difficile che un gioco dal controllo non ottimale sia un capolavoro oppure diventi un blockbuster. E' molto più frequente, invece, che un titolo di ottima fattura, ma poco testato e con alcuni bug, diventi un grosso successo commerciale (**Gran Turismo 2**). Tutto questo consente di intuire l'importanza di tale fattore.

L'INTERAZIONE MECCANICA: IL FATTORE DI OMOLOGAZIONE

Un videogioco, nella sua essenza più radicale, è assimilabile ad una visualizzazione digitale interattiva controllabile dall'utente mediante dispositivi meccanico-ottici. Tale definizione, sebbene molto generale, consente di intuire l'importanza del sistema di controllo. Esso è definito mediante due elementi di base: uno o più dispositivi fisici di controllo ed il feedback. Quest'ultimo rappresenta la reazione, più o meno immediata, degli elementi a video in base al comando impartito. Così enunciato, il problema del controllo può sembrare di semplice risoluzione, ma in pratica ciò costituisce un elemento molto complesso.

Ogni tipologia di gioco comporta un differente metodo di controllo. Nei giochi di stampo più arcade esso è di solito più immediato ed intuitivo, consentendo al giocatore rapide scelte direzionali. In giochi più lenti e riflessivi, il fattore dinamico del controllo può essere posto in secondo piano rispetto alla precisione del puntamento e dei comandi impartiti. I progettisti dei dispositivi di controllo, in particolare nel settore arcade, sono stati spesso protagonisti di scelte audaci nel realizzare controller fantasiosi ed evocativi. Scopo di tutto ciò era attirare il più possibile l'attenzione anche del giocatore più distratto. Molto spesso, però, tali dispositivi costituivano più un impedimento che un ausilio all'azione del giocatore.

La storia del videogame è ricca di esempi tanto eccentrici quanto ingombranti. Restando nell'ambito casalingo, si pensi al controller-surf per PS2, al costoso JogCon ideato da Namco per **Ridge Racer 4** fino ai mulinelli da pesca per **Sega Bass Fishing** ed alle divertenti maracas dedicate a **Samba de Amigo**. Il settore arcade non è da meno in quanto a stranezze. Si pensi alla piattaforma basculante di **Space Harrier**, al cabinato rotante (a 360 gradi!) di **G-Loc** ed agli inverosimili "controller" di giochi come **Hyper Bishi Bashi** (pulsanti luminosi enormi e colorati), **Hokuto No Ken** (pulsanti da usare come punching ball) e **Steering Champ** di Konami (un volante da girare il più rapidamente possibile).



Un importante aspetto da tenere in considerazione nello sviluppo di un sistema di controllo è il cosiddetto fattore di omologazione. Esso è determinato dal numero di potenziali fruitori che utilizzano la medesima periferica di controllo. Un progettista di giochi per console può basare il suo lavoro sulla certezza che tutti i fruitori utilizzino il medesimo controller. Lo sviluppo su console è quindi caratterizzato da un alto fattore di omologazione, al contrario di ciò che avviene con i PC. Su tali piattaforme, infatti, non esiste un controller standard dedicato al gioco ed all'interazione ludica. Ciò costituisce un grosso ostacolo alla realizzazione di giochi su PC e rende comprensibile l'evidente carenza di giocabilità nella maggior parte dei giochi progettati su tali sistemi. Paradossalmente, la maggior parte dei giochi di buon livello su personal computer è basata sull'impiego di mouse e tastiera, periferiche non certo progettate per il gioco, ma disponibili su ogni macchina. Giocare, ad esempio, a **Quake III** con un joystick analogico oppure a **Command & Conquer: Red Alert 2** con un joypad digitale è impresa ardua. E' altresì impossibile persino fruire di **ISS Pro/Winning Eleven** sotto un emulatore Playstation su PC.

L'importanza del fattore di omologazione nella progettazione di un sistema di controllo moderno risulta evidente da tale esempio. Non è casuale che i videogiochi per console vantino spesso un fattore di giocabilità superiore alle controparti su PC. La possibilità di gestire un controller standard consente agli sviluppatori di pianificare il lavoro in maniera minuziosa. Il tempo risparmiato consente di concentrarsi sull'effettiva giocabilità e sul fattore X, ossia il divertimento che il gioco fornisce all'utente. Sfruttando un controller standard è anche possibile studiare al massimo la disposizione ergonomica dei tasti di gioco. E' infatti possibile scegliere in maniera ottimale la posizione e le funzioni da attribuire ai pulsanti di gioco in modo da poter sfruttare le dimensioni fisiche e la funzionalità del controller. In alcuni casi (**Mario 64**) la meccanica di gioco è costruita in base alle caratteristiche del dispositivo di controllo, ottenendo una immediatezza ed una giocabilità senza pari.

I SISTEMI DI CONTROLLO

Una volta definito il concept e la meccanica di gioco, è necessario realizzare il sistema di controllo nella pratica. Tale aspetto può richiedere molto tempo a causa dei numerosi fattori imponderabili che entrano in gioco. Il ruolo del programmatore è di tradurre le idee del Game Designer e del Capo Progetto in un codice che sia performante ed aggiornabile. E' quasi impossibile definire a priori tutti i dettagli del sistema di controllo. Il processo di definizione del metodo di controllo è costituito, in sintesi, da una lunga sessione di "trial and error". E' necessaria, infatti, una serie di test e di prove pratiche eseguite con il prezioso ausilio dei Testers, allo scopo di determinare il metodo di controllo migliore. E' possibile ricondurre i vari tipi di controllo ad alcune categorie fondamentali.

Iniziamo con il metodo più "semplice": il Character Relative. Esso consiste nel controllare un personaggio in base al suo sistema di riferimento locale. In giochi come **Resident Evil**, per esempio, indipendentemente dall'orientamento del proprio alter ego rispetto all'inquadratura (di spalle, di fronte o di lato), questi avanzerà premendo verso l'alto il D-Pad, ruoterà alla sua destra premendo verso destra, camminerà all'indietro premendo verso il basso e così via. In altre parole, il personaggio si sposterà allo stesso modo (in base alla direzione impartita) in ogni locazione, inquadratura o situazione in cui esso si trovi. Se il gioco è ben concepito il risultato può essere entusiasmante. E' possibile, ad esempio, utilizzare frequenti e radicali cambi di inquadratura senza disorientare il giocatore che dovrà sempre attenersi al sistema di controllo di base (⬆=avanza, ➡=ruota a destra, ⬅=ruota a sinistra etc.).

Laddove il sistema di controllo Character Relative pone il giocatore "alla guida" del proprio personaggio, obbligandolo a porsi idealmente al suo posto nell'ambiente di gioco, il sistema Screen Relative offre un controllo in un certo senso più "distaccato". Esempio classico: **Mario 64**. Nel capolavoro Nintendo (così come in giochi quali **Medievil**, **Metal Gear Solid** o **Crash Bandicoot**) il giocatore ordina lo spostamento del baffuto idraulico indicando la direzione del moto rispetto allo schermo piuttosto che al personaggio stesso. In questo caso, inclinando lo stick analogico verso l'alto, Mario si sposterà sempre e comunque verso la parte alta dello schermo o meglio, verso l'orizzonte prospettico, indipendentemente dalla sua posizione di partenza (di spalle, di fronte, di lato etc.). I cambi di inquadratura alterano pertanto l'effetto del comando impartito via controller sulla direzione seguita dal personaggio, obbligando l'utente a correggere di volta in volta l'inclinazione dello stick analogico secondo circostanza. Immaginate, ad esempio, di dover attraversare un lungo ponte sospeso nel vuoto. Mario è inquadrato inizialmente di spalle pertanto è sufficiente inclinare lo stick verso l'alto per dare il via all'attraversamento. Se durante quest'ultimo la telecamera si sposta in modo da inquadrare la scena lateralmente, con Mario alla sinistra dello schermo e la fine del ponte a destra, i comando andrà necessariamente modificato ruotando l'inclinazione dello stick verso destra. Mario avanza comunque lungo il ponte, ma il comando che gli permette di farlo è stato modificato in temo reale.

Un sistema di controllo ibrido tra i due esaminati è costituito dal Controllo in Prima Persona. Reso celebre dalla moltitudine di First Person Shooters derivati da **Doom** e **Quake**, esso consiste sostanzialmente in un controllo Character Relative, ma con numerose aggiunte che lo rendono peculiare. La più rilevante di esse è la possibilità di muovere lo sguardo a 360 gradi (con pulsanti o stick aggiuntivi) in maniera indipendente dal movimento fisico del personaggio. Ciò ha reso i FPS un genere piuttosto indigesto per i controller delle console (se si escludono **Quake3** per Dreamcast e **Unreal Tournament** per PS2) ed ideale per la combinazione di tastiera e mouse su PC. Un caso a parte è rappresentato da **ShenMue** (Dreamcast) che, nonostante qualche leggero difetto di implementazione, fonde in maniera efficace il controllo Character Relative ed in Prima Persona.

Concludiamo la nostra analisi con il sistema di controllo più popolare sui Personal Computer, il Punta e Clicca (Point and Click), reso celebre dallo straordinario sistema S.C.U.M.M. sviluppato da Lucasfilm Games (ora LucasArts). Ideato nei primi anni '80 per il mitico **Maniac Mansion** (C64), trasformò le vecchie avventure con ostica interfaccia testuale (parser) in giochi avvincenti e godibili per la massa. Nelle avventure con parser era necessario digitare i singoli comandi da impartire (look, take, inventory...), complicando l'interazione e l'utilizzo pratico. Lo S.C.U.M.M. risolse il problema in maniera brillante introducendo un controllo del personaggio tramite mouse, ed una serie di icone cliccabili per rappresentare i vari comandi a disposizione. La maggior parte delle avventure moderne (**Broken Sword**, **The Dig**, **Monkey Island**) continua ad avvalersi di sistemi Point and Click derivati dallo S.C.U.M.M, anche se molto più evoluti e complessi. Il sistema Punta e Clicca, con caratteristiche molto diverse, è utilizzato anche in titoli differenti dalle "classiche" avventure grafiche. La quasi totalità dei Real Time Strategy Games (**Command & Conquer**, **Age of Empires**, **Warcraft**) e degli action RPG su PC (**Diablo**, **Vampire: The Masquerade**) sono basati su un controllo Punta e Clicca derivato dal sistema concepito da Westwood per l'immortale **Dune II**. In esso, infatti, era possibile muovere le unità di battaglia semplicemente cliccando due volte: una volta su di esse ed un'altra sul luogo di destinazione o sul bersaglio da attaccare. Il ruolo della tastiera veniva di fatto ridimensionato, ed il mouse diventò il dispositivo di controllo per eccellenza negli strategici in tempo reale. Tale controllo è ideale per tutti i giochi in cui il ragionamento e la strategia prevalgono sull'azione frenetica e sul tempismo. Quasi tutti i RTSG attuali continuano ad utilizzare tale sistema con minime variazioni, aspetto che evidenzia la perfezione e l'universalità dell'idea Westwood.

NEXT MONTH

Il prossimo mese ci occuperemo dell'interazione visuale nei videogiochi. Tratteremo di tutto ciò che riguarda la User Interface (UI), ovvero menu, scritte e diagrammi on screen e tutto quanto è relativo alla comunicazione visiva in un videogioco. Ciò ci consentirà di introdurre uno dei prossimi argomenti di **Game Development**: il Grafico.

*Alcuni arcade dai controlli e dai cabinet più eccentrici: **Space Harrier**, il cabinato di **Hyper Bishi Bashi** ed i relativi pulsanti .*

*Il superbo **Mario 64** (Nintendo) è un esempio mirabolante di controllo Screen Relative. E'infatti possibile controllare il fenomenale idraulico agendo solo in base alla sua posizione su schermo.*

Alcuni dei controller più fantasiosi disponibili per le console casalinghe: Magical Guitar (1), ASCII Fishing Controller (PS) (2), Sega Maracas (Dreamcast) (3), Namco JogCon (4), Dancing Mat (5) e Beat Con (PS) (6).

L'evoluzione del videogioco Screen Relative: Pacman (3), Commando (1-4) e Metal Gear Solid 2 (2).

SUPER**TRIX**

a cura di erik**pede**

Silent Scope (PS2)

Modalità nascoste e segreti
Portatevi sulla schermata di selezione della modalità di gioco, tenete premuto il tasto deputato al ruolo di grilletto, posizionate il cursore sulla modalità che preferite e spingete per quattro volte consecutive il pulsante ST. In caso di corretta esecuzione udirete un colpo di fucile e potrete cimentarvi nella modalità segreta Expert Challenge, nella quale le frecce che indicano i bersagli e gli anelli per la semplificazione delle operazioni di mira scompariranno rendendo il gioco molto più difficile. Se invece eseguirete le stesse identiche operazioni, spingendo però il pulsante ST per cinque (e non quattro) volte consecutive, udirete nuovamente un colpo di fucile, ma stavolta accederete alla modalità segreta Night Vision Challenge, che ha la particolarità di svolgersi interamente in notturna e richiede quindi l'utilizzo dell'apposito mirino. E ancora: portandovi sulla schermata di selezione della modalità di gioco e inserendo la sequenza composta dai tasti ←, ←, →, ■, ↓, ↓, ↑, △, ↑, →, ↓, ↑, ←, ↓, ● potrete giocare nelle versioni speculari dei livelli standard, mentre la pressione in rapida successione dei pulsanti ←, →, →, ■, △ vi permetterà di abilitare la "modalità romantica", in cui il mirino assumerà la forma di un cuoricino (!) e lo schermo si colorerà di rosa. Mettendo il gioco in pausa, infine, potrete scambiare 5 secondi del vostro tempo con una vita aggiuntiva, oppure dare via la metà della vostra energia vitale per ottenere 5 secondi extra: nel primo caso dovrete inserire la sequenza composta dai tasti △, ✕, →, ←, →, ←, ●, ✕, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑ dopo aver richiamato la pausa, mentre nel secondo caso dovrete spingere in successione i pulsanti ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✕, ● (sempre con la pausa inserita).

Smuggler's Run (PS2)

Codici segreti
Per immettere i seguenti codici dovrete attivare la pausa nel corso di una normale partita e spingere in rapida successione i pulsanti indicati (un suono confermerà come al solito la corretta esecuzione della sequenza). L'effetto dei trucchi svanirà all'uscita dalla missione in corso oppure al termine della stessa, il che significa che dovrete reinserire i codici per ogni nuovo livello.
Automobile invisibile (non per le forze dell'ordine): R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2.
Diminuzione dell'attrazione gravitazionale: L1, R1, R1, L2, R2, R2.
Accelerazione del timer di gioco: R1, L1, L2, R2, →, →, →.
Rallentamento del timer di gioco: R2, L2, L1, R1, ←, ←, ←.

Kessen (PS2)

Modalità aggiuntive
Dopo aver portato a termine con successo la campagna dell'esercito dell'est (capitanato da Ieyasu Tokugawa), potrete intraprenderne una seconda mettendovi nei panni del suo acerrimo rivale Mitsunari Ishida, comandante in capo delle forze armate dell'ovest. Completando anche questa campagna aggiuntiva, inoltre, guadagnerete l'accesso ad una nuova opzione sul menu principale, grazie alla quale potrete cimentarvi in una qualsiasi delle battaglie che compongono il gioco utilizzando le armate dell'est o quelle dell'ovest, a seconda delle vostre preferenze.

Super Bust-A-Move (PS2)

Sbloccaggio dei livelli aggiuntivi
Portatevi sulla schermata principale (quella con la scritta lampeggiante "Press Start") e premete il pulsante △, poi spingete la croce direzionale prima verso sinistra e poi verso destra e, infine, premete nuovamente il tasto △. In caso di corretta esecuzione vedrete una piccola icona posta nell'angolo in alto a destra dello schermo, la cui apparizione segnalerà lo sbloccaggio dei nuovi livelli a cui potrete accedere selezionando la sotto-modalità Arcade all'interno della modalità Puzzle.

The Grinch

Salto del livello in corso
Portatevi sulla schermata di selezione dei gadget, tenete premuto il pulsante R1 e spingete il tasto ✕ per saltare il livello in corso e passare immediatamente a quello successivo.

Duke Nukem: Land of the Babes (USA)

Codici segreti
Tutti i codici riportati di seguito vanno inseriti all'interno dell'apposita schermata di immissione dei cheat (comodamente raggiungibile dal menu principale) e possono essere facilmente disabilitati tramite un secondo inserimento.
Sbloccaggio di tutti i trucchi: L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, ●, ●, ●, ●, ✕, ✕, ✕, ✕, ■, ■, ■, ■, SEL, SEL, SEL, SEL.
Selezione del livello di partenza: ✕, ■, ■, ✕, ■, ●.
Invulnerabilità permanente: L1, ■, ●, ●, ■, L1, L2.
Invulnerabilità temporanea: L1, L1, L1, L1, L1, L1, R2.
Invisibilità: ■, ✕, ●, ■, ✕, ●, ■.
Livello dell'armatura al massimo: L1, L1, R1, R1, ✕, ✕, ●, ●.
Livello dell'energia al massimo: R1, R1, ●, ●, L1, L1, R2.
Acquisizione di tutte le armi: R2, ✕, L1, ■, R1, ●, L2.
Munizioni illimitate per tutte le armi: L2, ●, R2, ■, ●, L2, R1.
Raddoppiamento dei danni inflitti ai nemici: ■, ■, ■, ●, ●, ●, ✕.
Visuale in prima persona: L2, R1, L1, R2, ●, ✕, ■.
Modalità "Duke macrocefalo": ■, ■, ✕, ●, ●, ✕, ■.
Modalità "nemici macrocefali": ✕, ✕, R1, ✕, L1, ✕.
Modalità "nemici microcefali": ✕, L1, ✕, R1, ✕, ✕.
Sbloccaggio della sequenza finale: ●, R2, L1, ■, L2, ✕, R2.

Medal of Honor Underground (USA)

Codici segreti
I seguenti codici vanno ovviamente immessi nell'apposita schermata (che lampeggerà in verde in caso di corretto inserimento), e hanno effetto soltanto all'interno dei livelli già portati a termine con successo.
Invincibilità: **PUISSANCE**
Quadruplicazione della potenza di fuoco: **BALLESVITE**
Proiettili rimbalzanti: **RICOCHET**
Modalità "un colpo = un morto" (efficace anche contro i veicoli): **LATIREUSE**
Modalità "60 secondi": **AUTODINGUO**

Army Men: Sarge's Heroes 2

Invulnerabilità
Iniziate a giocare, inserite la pausa e premete in sequenza i pulsanti ■, ●, L1, R1. In caso di corretta esecuzione del codice verrete accolti dalla parola "Invincible" al momento di tornare al gioco e sarete totalmente invulnerabili.

Sbloccaggio di tutte le armi e tutte le munizioni
Mettete nuovamente il gioco in pausa, spingete in sequenza i tasti ■, ●, R1, L1 e tornate al gioco. Se vedrete apparire sullo schermo la scritta "Power up!" potrete utilizzare tutte le armi e tutte le munizioni inserite dai programmatori.

X-Squad (PS2)

Master rank
Per portare al massimo la potenza di tutti i membri della squadra (scudi e sensore a livello 3, nessun limite di peso, 99 caricatori a testa etc.) eseguite la combinazione di tasti ●, ●, ●, ●, △, ■, ■, ■, ■ nella schermata principale.

CODICI ACTION REPLAY

Alien Resurrection

Arresto del timer per il mezzo di salvataggio
8011BFC0 0530
Kit medici piccoli illimitati
8011BE98 0009
Kit medici medi illimitati
8011BE9A 0009
Kit di rigenerazione illimitati
8011BEB6 0009
Carica illimitata per la torcia elettrica
8011BEB0 04B0
Munizioni illimitate e ricarica automatica per la pistola
8011BE78 000C
Munizioni illimitate e ricarica automatica per il fucile
8011BE7A 0004
Munizioni illimitate e ricarica automatica per il laser
8011BE84 0028
Munizioni illimitate e ricarica automatica per il fucile a impulsi
8011BE7C 003C

WWF SmackDown! 2: Know Your Role

Indicatore Special al massimo per il primo giocatore (premere L2)
D008525A FEFF
800BA5A0 0005
Indicatore Special al massimo per il secondo giocatore (premere L1)
D008525A FBFF
800C69A0 0005
Indicatore Special al massimo per il terzo giocatore (premere R2)
D008525A FDFF
800D2DA0 0005
Indicatore Special al massimo per il quarto giocatore (premere R1)
D008525A F7FF
800DF1A0 0005
Indicatore Special illimitato per tutti i giocatori
D00BA4A8 0101
800BA5A0 0005
D00C68A8 0101
800C69A0 0005
D00D2CA8 0101
800D2DA0 0005
D00DF0A8 0101
800DF1A0 0005
Azzeramento del timer (premere il tasto SEL)
D008525A FFFE
8008BD90 0000
Acquisizione di punti Ability illimitati
D00EB21A AC82
800EB21A 2400
D00EB2DA AC82
800EB2DA 2400
D00EB39A AC82
800EB39A 2400
D00EAB82 AE50
800EAB82 2400
Sbloccaggio di tutte le modalità per gli incontri
80093886 FFFF
Sbloccaggio di tutti i lottatori segreti
80093878 FFFF
8009387E FFFF

Tomb Raider Chronicles

Acquisizione delle mitragliette UZI
800A7386 0009
Munizioni illimitate per mitragliette UZI
800A73B2 FFFF
Munizioni illimitate per la pistola con rampino
800A73BC FFFF
Munizioni HK illimitate
800A73BA FFFF
Munizioni illimitate per il fucile
800A73B6 FFFF
Munizioni ad ampio raggio illimitate per il fucile
800A73B8 FFFF
Munizioni illimitate per la pistola
800A73B4 FFFF
Kit medici piccoli illimitati
800A73AA 0003
Kit medici grandi illimitati
800A73AC 0003
Razzi di segnalazione illimitati
800A73AE 0003
Ossigeno illimitato
800A727E 07D0

Driver 2

Sbloccaggio totale (tutte le città, tutte le automobili, tutti i sottogiochi, tutte le sequenze FMV)
800AA360 0028
Modalità "super freno a mano"
D00E6052 EFFF
800D11BE 0000
D00E6052 EFFF
800D11B6 0000
Disabilitazione delle forze di polizia
800D1336 0000
800D186E 0000
Disabilitazione del danneggiamento dell'auto del giocatore
800D1876 0000
800D133E 0000
800D15DA 0000
800D1DAE 0000
800D37C6 0000
Tempo aggiuntivo (premere contemporaneamente i tasti L1 e L2)
D00E6052 FAFF
800D7A6C F2C4
D00E6052 FAFF
800D7A6E 0007

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA CAVALLOTTI, 98
20052 – MONZA (MI)
TEL./FAX039/747171

TEL.039/2720499
E-MAIL INFO@BITWORLD.IT
WWW.BITWORLD.IT

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

BIO HAZARD DIR. CUT	L.115.000
BIO HAZARD2 DUAL SHOCK	L.119.000
BIO HAZARD 3	TEL
BRAVE SAGA1+MODELLINO ROBOT	L.129
BRAVE SAGA 2	TEL
CAPCOM GEN. 2	TEL
CAPTIAN COMMANDO	L.129.000
CHANGE GET A ROBOT	L.139.000
CHRONO CROSS	TEL
CHRONO TRIGGER	TEL
CYBER ORG	L.39.000
COSMO WARRIORS ZERO	TEL
DEVILMAN	L.139.000
DENSHA DE GO	L.89.000
DENSHA DE GO 2	L.109.000
DENSHA DE GO PROFESSIONAL	L.129.000
DENHA DE GO NAGOYA	L.139.000
DIGIMON WORLD 2	TEL
DINO CRISIS	L.49.000
DINO CRISIS 2	TEL
DRACULA X (JAP)	L.95.000
DRAGON BALL FINAL BOUT	L.89.000
DRAGON BALL Z LEG.	L.89.000
DRAGON BALL Z U.T. B.22	L.89.000
DRAGON QUEST 7	TEL
EINHANDER	L.69.000
FISHERMAN BAIT	L.39.000
FINAL FANTASY TACTICS CON OROLOGIO E CARD	L.129.000
FINAL FANTASY ANTHOLOGY	TEL
FINAL FANTASY 9	TEL
EVANGELION	L.89.000
GEPPY X	L.129.000
GUNDAM PERFECT 1 YEAR	L.79.000
GUNDAM 0079	L.79.000
GUNDAM CHAR'S C. ATTACK .	L.89.000
GUNDAM 1.0	L.79.000
GUNDAM 2.0	L.79.000
GUNDAM GHIRENS GREED	L.129.000
HOKUTO NO KEN 2	TEL
JADE COCOON	L.59.000
J.L. PERFECT STRYKER 99	L.79.000
YUNA FINAL EDITION	L.59.000
LEGEND OF MANA	TEL
LUNAR SILVERSTAR STORY 4CD	L.145.000
LUNAR 2 ETERNAL BLUE	TEL.
LUPIN III	L.89.000
KING OF FIGHTERS 96	L.79.000
KING OF FIGHTERS 97	L.99.000
KING OF FIGHTERS 98	L.119.000
KING OF FIGHTERS 99	L.139.000
MACROSS VFX1	L.79.000
MACROSS FORTRESS	L.129.000
MACROSS VFX2	L.139.000
MARVEL VS STREET FIGHTER	L.59.000
METAL GEAR SOLID VR MISSION	L.49.000
METAL GEAR SOLID INTEGRAL	L.99.000
METAL SLUG	L.89.000
METAL SLUG X	25/12001
PATLABOR	TEL
POCKET JIMAN	L.59.000
POCKET FIGHTER	L.39.000
RAYSTORM (JAP)	L.89.000

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

BEATMANIA 4	TEL
HOKUTO NO KEN 1	L.139.000
PANZER FRONT	TEL
PERSONA 2 USA	L.139.000
POCKET FIGHTER	L.29.000
KING OF FIGHTERS KYO	L.89.000
RANMA 1/2	L.139.000
RHAPSODY	L.129.000
ROBOT DANDY	L.129.000
ROCKMAN X 5	TEL
S.HERO SAKUSEN	TEL
S.ROBOT WAR F	L.119.000
S.ROBOT WAR F FINAL	TEL
S.ROBOT WAR COMPLETE BOX	L.119
S.ROBOT WARS ALPHA	TEL
S.ROBOT TAISEN GAIDEN	MARZO
ROCKMAN X 5	TEL
SAILOR MOON	L.139.000
SHADOW MADNESS	L.59.000
SD GUNDAM G ZERO	L.129.000
SD GUNDAM G CENTURY	L.75.000
SLAYER ROYAL 2	L.139.000
STRIDER 1&2	L.129.000
TALES OF ETERNIA	TEL
TASTUNOKO FIGHT	TEL
TOKYO MEKY MEMORIAL 2	TEL
TIME BOKAN	L.89.000
TIME CRISIS PROJECT TITAN	TEL
TOBAL 2	L.89.000
TWILIGHT SYNDROME	L.139.000
VALKIRYE PROFILE USA	L.139.000
VANISHING POINT	TEL
WINNING ELEVEN 2000	TEL
J.L. WINNING ELEVEN 2000 2° PART	TEL

GIOCHI USATI:

ACE COMBAT 2	L.19.000
BLOODY ROAR	L.29.000
BUSHIDO BLADE	L.19.000
CYBER ORG	L.29.000
FIFA 98	L.19.000
FIFA 2000	L.29.000
NHL 2001	L.29.000
RESIDENT EVIL 2	L.29.000
RIVAL SCHOOL	L.25.000
ROCK'N'ROLL RACING 2	L.29.000
SINDACATE WARS	L.29.000
STAR OCEAN 2 STORY	L.39.000
TEKKEN 2	L.19.000
URBAN CHAOS	L.29.000

CD MUSICALI:

DRAGON BALL Z	L.29.000
SAILOR MOON	L.29.000
RANMA 1/2	L.29.000
MACROSS	L.29.000
CITY HUNTER	L.29.000
MAISON IKKOKU	L.29.000
FINAL FANTASY 7	L.29.000
FINAL FANTASY 8 4CD	L.95.000
HOKUTO NO KEN	L.29.000
DRACULA X	L.29.000

ACCESSORI

PLAYSTATION UNIVERS. PSONE	L.299.000
CONTROLLER PER DENSHA DE GO	L.89.000
JOYPAD COMPATIBILE	L.9.900
MEMORY CARD 15B	L.9.900
MEMORY CARD 120B	L.27.000
MEMORY CARD 360B	L.39.000
MULTITAP	L.39.900
PAD DUAL SCHOCK	L.29.000
PISTOLA+PEDALIERA	L.29.000
POCKET STATION	L.99.000
PRESA PAL ANTENNA	L.19.000
PRESA ANTENNA PER GIOCHI USA/JAP	L.39.000
CAVO SCART RGB	L.15.000
VOLANTE+PEDALIERA CON VIBRL.	79.000
TAPPETO PER DANCING GAME	L.39.000
VIDEO CD CARD	L.89.000
MOUSE	L.19.000
BORSA PORTA CONSOLE	L.39.900
CONVERTITORE ACTIONREPLY PERMETTE DI VEDERE TUTTI GIOCHI USA/JAP ED ALTRI SU PLAYSTATION PAL	L.29.900

MODIFICA USA/JAP/EURO
L.40.000

PLAYSTATION 2 GIOCHI JAP:

7 BLADE PARADISE MARU	
ARMORED CORE II	L.159.000
BOUNCER	L.179.000
CARRIER	TEL
DARK CLOUD	L.179.000
DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE	L.169.000
DNA DARK NATIVE	TEL.
DYNASTY WARRIOR 2	L.169.000
DRIVING EMOTION	L.149.000
SSX EXTREME RACING	L.179.000
EPHEMERAL FANTASIA	TEL
F1 RACING CHAMPIONSHIP	TEL
FIFA 2001	L.159.000
GRAN TURISMO 3	TEL
GUNDAM G-SAVIOR	L.179.000
GUNGRIFFON BLAZE	TEL
OLIMPIC 2000	L.159.000
JIKKYOU WORLD SOCCER F. EDITION	TEL
TEKKEN	L.139.000
MIGHT & MAGIC	TEL
MOBILE SUITE GUNDAM	TEL.
MOBILE SUITE FORCE—J PHOENIX	TEL.
MOTO GP NAMCO	L.169.000
NAVY SALES	TEL
NBA LIVE 2001	TEL
ONEMUSHA	TEL
RIDGE RACER V	L.159.000
SHADOW OF MEMORY	TEL
SEVEN	TEL
SIDEWINDER MAX	L.179.000
SILENT SCOPE	L.159.000
SILPHEED	L.169.000
SUNRISE HERO R	L.179.000
ZOE	TEL
WIN BACK	L.179.000
WINTER GAMES SNOWBOARDING	L.179.000

ACCESSORI:

MEMORY CARD 8MG.	L.79.000
SUPPORTI VERTICALI	L.49.000
VGA BOX PER IL MONITOR	L.139.000

INTERNATIONAL

a cura di **Matteo Bittanti**

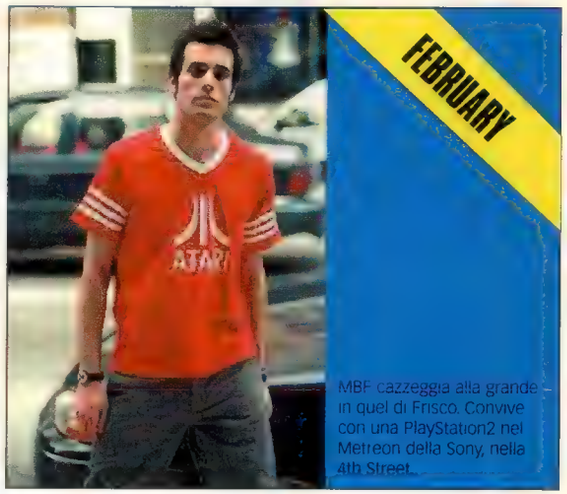
feed*back*
mbittan@tin.it

[r]umori

jazzanova	**the remixes (1997-2000)**
groove armada	**the remixes**
massiveattack	**the nature of the threat**
tricky	**mission accomplished**
daft punk	**one more time**

MBF TODAY

AVAILABLE AROUND THE WORLD?



MBF cazzeggia alla grande – in quel di Frisco. Convive con una PlayStation2 nel Metreon della Sony, nella 4th Street.

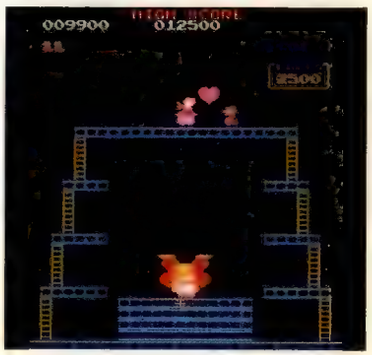
speciale **aldo9**

"Allora ho detto uno due tre vai e sono andato spedito verso un bar che c'era vicino alla scuola dove passavamo la mattinata delle volte a giocare a videogiochi o a calcetto a guardare che non entrassero professori.
Nel bar c'era la musica al massimo, *Every Breath You Take* dei Police. Ho messo duecentolire nel videogioco di Donkey Kong guardavo Mario l'idraulico che si arrampicava per le scale spinto da me saltando i barili per salvare la ragazza catturata dal gorilla in cima al palazzo e la musica mi entrava dentro, mi sfiniva di emozioni sentivo la batteria come se fosse stata dentro di me come se ci fosse Silvia dappertutto.
In quel momento ho sentito qualcuno alle mie spalle ho sentito la sua voce era proprio lei era Silvia che mi diceva cosa ci facevo lì alle otto e dieci io mi sentivo svenire, morivo dalla felicità e volevo scomparire. Non mi sono girato, ho finto di essere molto impegnato con Mario le ho detto che facevo in un attimo.
Lei restava sempre alle mia spalle.
Non la vedevo. Immaginavo come era vestita.
Le ho chiesto perché anche lei non era già a scuola.
Lei mi ha risposto che era passata per prendere un caffè.
Io le ho detto che avevo voglia di fare una partita a Donkey Kong.
Silvia mi ha chiesto se mi aspettava.
Io ho scosso le spalle e le ho detto se hai voglia, tra poco ho finito.
Allora mi sono girato lei mi ha sorriso per me quel sorriso era come essere promosso a tutte le scuole del mondo ho cercato di non farglielo capire di non sbilanciarmi troppo non volevo che sapesse quanto avevo bisogno di lei le ho detto che a Donkey Kong bisogna stare attenti per passare al secondo livello sull'ultima scala il gorilla butta tre barili contemporaneamente bisogna saltare tre volte di seguito tenendo schiacciato il pulsante della corsa.
Lei mi ha detto che non aveva studiato greco che dovevamo muoverci perché eravamo in ritardo."
(Aldo Nove, *Amore Mio Infinito*, Einaudi 2000)[1]

Praticamente, **Donkey Kong** il videogioco è uscito nel millenovecentottantuno, prima che l'Italia vincesse i Mondiali di Calcio quelli che in finale contro la Germania Tardelli aveva fatto un gol pazzesco che quasi non ci credeva e poi si è messo a gridare a piangere e io quella volta ero da mia nonna ed ero ancora piccolo e mio cugino mi ha abbracciato e mio padre ha detto è fatta è fatta. **Donkey Kong** ha venduto oltre sessantacinquemila pezzi quando è uscito nell'ottantuno. **Donkey Kong** è il primo lavoro di un tizio che si chiama Shigeru Miyamoto che è il più grande creatore di videogiochi della storia di sempre. In **Donkey Kong** c'erano un gorilla, un italiano, una biondona e un casino di barili e di impalcature. Sembra quasi una barzelletta, ma è così. **Donkey Kong** è il frutto di uno sbaglio. Tanto per cominciare, il gioco si doveva chiamare **Monkey Kong**, che vuol dire "stupida scimmia". Come mai uno si chiede. E sono cose che capitano. Adesso te lo spiego io. Fondamentalmente, nell'ottanta, Nintendo era entrata dalla porta di servizio nel mercato dei coin-op. Il mercato era dominato da case come Atari e Taito che nel settantotto aveva introdotto **Space Invaders** quello delle astronavine che venivano giù sempre più velocemente e aveva venduto una caterva di cabinati in tutto il mondo. Poi c'era la Namco, che nell'ottantuno aveva introdotto **Pac Man**. Nintendo voleva emulare il successo di **Space Invaders** con uno sparaspara intitolato **Radarscope**. Definire **Radarscope** un flop non rende l'idea. **Radarscope** è stato un disastro pazzesco roba che un sacco di gente ha perso il posto di lavoro. Hiroshi Yamauchi, il boss della Nintendo era abbastanza incazzato per via di **Radarscope**. Io me lo immagino Yamauchi nel suo ufficio a battere i pugni sulla scrivania il fumo che gli esce dalle orecchie tipo Rockerduck quando si becca un'inculata tremenda da Zio Paperone cioè praticamente sempre. Fatto sta che mentre Yamauchi si rodeva il fegato per **Radarscope** squilla il telefono indovina chi è un suo vecchio amico che gli fa uè Yamauchi vecchia cozza come te la passi e lui lasciamo perdere va è un periodo un po' così e l'amico che si chiama Miyamoto gli dice uè Yamauchi mio figlio che si chiama Shigeru e ha ventiquattro anni si è appena laureato in arte e design alla Kanazawa Munici non è che ci sarebbe un posticino da te e Yamauchi rassegnato gli fa vabbè digli di passare in ufficio. Shigeru si presenta l'indomani. Yamauchi gli chiede qual è il suo programma tv preferito e Shigeru gli risponde che la televisione non gli piace. Allora Yamauchi gli chiede come mai vuole entrare alla Nintendo e Shigeru gli fa perché mi piacciono i giochini tipo che invece di andare a scuola preferivo giocare ai coin-op nei bar proprio come Aldo Nove. Al termine del colloquio, a) Miyamoto viene assunto come creativo e b) viene incaricato di trovare il modo di sistemare quel pasticcio totale di **Radarscope**. Shigeru che di videogiochi ne aveva visti tanti ma creati nessuno resta lì come un baccalà. Si mette a giocare a **Radarscope** per un po' poi torna da Yamauchi e gli dice a Yamauchi 'sto giochino fa proprio schifo no davvero la cosa migliore è usare l'hardware esistente per creare qualcosa di nuovo e chi si è visto si è visto. Yamauchi che a quel punto aveva altri grilli per la testa, gli dà carta bianca e carta moschicida perché lo stabilimento Nintendo era pieno di moscerini. Senza uno sputo di budget e completamente privo di conoscenze di programmazione, Shigeru si mette a progettare il suo giochino. Lo chiama **Monkey Kong**, poi per sbaglio viene fuori **Donkey Kong**. Fatto sta che **Donkey Kong** è un successo spettacolare e poi ha inaugurato un nuovo genere, quello dei platform o giochi a piattaforme, il cui scopo è andare sempre più in là, sempre più in alto come con la Grappa Bocchino Sigillo Nero quella che beveva Mike Bongiorno sulla mongolfiera. La Herz ha messo **Donkey Kong** nella gran famiglia allargata dei giochi d'azione ("la più varia nel regno di videogiochi") e ha scritto che:

> Questi giochi sono conosciuti anche come giochi "da crampo alla mano" e "gioia del pollice". I giochi d'azione su cartucce comprendono quelli a piattaforme a scorrimento come Mario e Sonic, e che sono pieni di salti. Questi giochi, i *BigMac* del mercato dei videogiochi domestici (si parla di miliardi di copie vendute), mettono il giocatore all'interno di un percorso ad ostacoli, dove l'enfasi è sul movimento[2].

L'originale **Donky Kong** è apparso in sala nell'ottantuno, ma questo forse l'ho già detto. Era semplicissimo e proprio per questo coinvolgente come pochi. Presentava una struttura narrativa che pochi altri titoli avevano: l'amore contrastato, il cattivo di turno, l'idea di evoluzione rappresentata dalla progressiva trasformazione degli scenari. Il giocatore doveva scalare una serie di impalcature e raggiungere la sommità, evitando nel contempo i barili che Donkey lanciava in quantità industriali. Il gioco offriva una inedita libertà di movimento: il protagonista poteva infatti spostarsi a destra e a sinistra, in alto e in basso. Lo spazio virtuale dello schermo era diventato esplorabile in ogni suo anfratto o quasi. L'assenza di scorrimento faceva della singola schermata un vero e proprio quadro, un microcosmo, un frammento di una narrazione di più ampio respiro. Mario sale e scende per le scale: il gioco a piattaforme, per definizione, è una metafora del successo sociale. Ascesa e discesa, dalle stelle alle stalle. La funzione allegorica del *platform* come salita verso il paradiso sarà ancora più evidente nell'insolito sequel di **Bubble Bobble**, **Rainbow islands** (Taito), nel quale la progressione di carattere verticale rappresenta una chiara allegoria di una purificazione, di un cammino di perfezionamento verso il nirvana. Un iter irto di ostacoli. In "***Donkey Kong*** *bisogna stare attenti per passare al secondo livello sull'ultima scala il gorilla butta tre barili contemporaneamente bisogna saltare tre volte di seguito tenendo schiacciato il pulsante della corsa*". Mario può utilizzare la forza bruta per distruggere i barili che Donkey gli scaglia contro con frequenza casuale. Il martello – simbolo leggendario della potenza, non a caso strumento del dio Odino – sbriciola i barili: metallo contro legno, è un conflitto elementale, Watson. La discesa dei barili simile alle biglie del Pachinko era di per sé motivo di suspense: ricordo come se fosse ieri il terrore di venire investito da una dannata botte mentre il mio Mario era appeso a una scala come un babbeo. Il raggiungimento della vetta era contrassegnato da una girandola di emozioni contrastanti: da una parte la felicità per aver completato il quadro ed essersi avvicinati all'oggetto del desiderio, la bionda Pauline. Dall'altra, il disappunto dovuto all'ennesimo rapimento della pupattola da parte del primate, che anticipava una nuova e più faticosa scalata per Mario. Nel secondo quadro, le piattaforme erano mobili, il che contribuiva ad aumentare la difficoltà dell'impresa. E poi c'erano anche fantasmi di fuoco, pronti ad incenerire il nostro personaggio, emissari del diavolo provenienti dall'inferno. La mobilità della piattaforma rimanda a sua volta analogicamente alla precarietà dell'esistere. In **Donkey Kong** c'è una costante dialettica tra l'essere ed il divenire. Per essere in un videogioco occorre divenire: spostarsi, muoversi, saltare. Continuamente. Chi si ferma è perduto. Nel terzo livello le capacità di saltatore di Mario venivano messe a dura prova, considerando anche l'incrementata attività di disturbo da parte dello scimmione. E nel quarto livello, la struttura di impalcature mostra i suoi punti deboli: un passo falso e Mario precipitava all'inferno. La caduta degli dei, uno sfracellarsi drammatico. Un ultimo sforzo e Mario raggiungeva Pauline. Ma la beffa era in agguato, dato che Donkey Kong era lesto a sottrarcela per l'ennesima volta e salire sempre più alto, senza l'ausilio della Grappa Bocchino Sigillo Nero. Come in **Pac Man**, il nostro eroe poteva raccogliere dei power up per incrementare il suo punteggio. Trattasi, nella fattispecie, della borsetta e dell'ombrellino di Pauline. Mi ricordo che in Italia in quegli anni era apparso un clone spudorato di **Donkey Kong** prodotto dalla



Falcon che si chiamava **Crazy Kong**, che tutti credevano fosse il sequel dell'originale e invece no. Tanto per cominciare l'ordine dei livelli era differente e poi l'aspetto dello scimmione era differente. E che cacchio.

Oggi che è uscita la Play, a **Donkey Kong** non ci gioca più nessuno a parte quelli fissati con l'emulazione che secondo me sono quattro gatti. Come hanno scritto Aldo Nove e Luigi Gargano, *"Tanti miliardi di anni fa c'erano i videogiochi c'era lo spazio rettangolare di* ***Pong*** *l'area delimitata di* ***Pac Man*** *i confini netti dell'ufficio di 9 to 5 Typing le coperte a righe celesti e rosa di Gremlins Adventure dentro il bar da guardare e poi fuori tutto il resto spessissimo reale"*[3]. Oggi c'è la Play e gli spazi dei videogiochini si sono fatti tridimensionali e hanno profondità tipo che se metti la mano dentro la tele finisci per essere risucchiato come *Poltergeist*. Col passare del tempo **Donkey Kong** è diventato buono ed è il protagonista di una serie di titoli di successo per Super Famicom, Gameboy e Nintendo Sessantaquattro. O meglio: lo è sempre stato. Come il primate gigantesco che rappresenta la fonte di ispirazione primaria di Miyamoto, King Kong, anche la scimmia di Miyamoto era una vittima di una cospirazione, di una gigantesca caccia all'uomo, anzi al gorilla. La figura della scimmia ricorre con sorprendente frequenza nell'immaginario collettivo pop-culturale. Si pensi a *Essere John Malkovich* in cui uno scimpanzé è il vero compagno di una Cameron Diaz trascurata dal partner Cusack. E si pensi allo scimpanzé che compare in *Sexy Boy*, il video di Mike Wills per gli Air. E poi la scimmia che accompagnava il camionista in quella serie di telefilm degli anni ottanta troppo idiota. E, per finire, quest'anno ci spupazziamo il remake del *Pianeta delle Scimmie*, firmato da Tim Burton. Che siate evoluzionisti o creazionisti, non si sfugge.

In compenso, Aldo Nove, invecchiando, è diventato più cauto. Perché se nel 1997 affermava che *"[noi siamo] i videogiochi di Dio. La playstation di un qualcosa di più immenso. O i gratta e vinci di un puttanaio pazzesco"*[4], oggi concede spazio al dubbio e scrive che *"Forse, noi siamo la PlayStation di Dio"*. Quel "forse" fa la differenza.
Una differenza enorme.

[1] Questo brano è tratto da A. Nove, Amore Mio Infinito. Si ringrazia Einaudi Editore per la gentile concessione.
[2] J.C.Herz. Il popolo del joystick. Feltrinelli Interzone. Milano. 1996. P.35.
[3] Aldo Nove – Luigi Gargano "La PlayStation di Dio" da AAVV. Il Grande Libro della PlayStation, adnkronos, Roma: 2000. (pagina 41).
[4] Aldo Nove, Puerto Plata Market, Einaudi Stile Libero, 1997.

letti**riletti**

Aldo Nove
Amore Mio Infinito
Einaudi Stile Libero
16.000 lire (salvo sconti alla Coop)

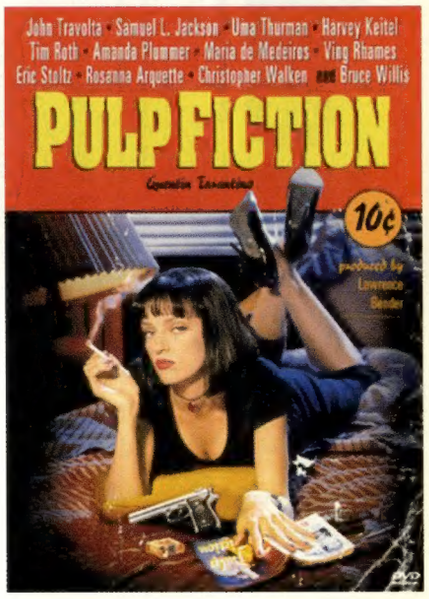
"Grandi per me allora voleva dire qualunque persona che avesse più di diciassette anni e credo che quella coppia ne avesse venti ventuno e dunque erano bruciati nella tristezza delle persone adulte" (Aldo Nove)

Apparentemente, Antonello Satta Centanin, in arte Aldo Nove, è nato a Varese nel 1967 (ma va bene anche "nel 1967 a Varese"). È l'autore di alcune delle opere letterarie più interessanti dai tempi dei Duran Duran. Il suo debutto in società risale al '96, con *Woobinda* (Castelvecchi), una raccolta di racconti deprivati del finale che hanno ridefinito il non(senso) dello scrivere, oggi. Lo stile di Nove è caratterizzato da una semplicità disarmante, che i critici più miopi scambiano per incompetenza bella e buona. In realtà, il linguaggio di Nove, deliberatamente disarticolato e svuotato di ogni profondità semantica, è frutto di una sofisticata sperimentazione. Nove gioca con la sintassi, gira attorno alle parole, allunga le frasi come se fossero dei "cosi di pongo". I suoi personaggi, tragici e incoscienti, non dialogano mai, ma si producono in interazioni superficiali, in pseudo-comunicazioni che ricordano l'estasi della comunicazione delle avventure testuali Infocom, monologhi che sfociano nel grottesco e nel paradossale, un parser minimalista. I temi ricorrenti nella narrativa di Nove sono a) l'iper-consumismo, b) gli anni ottanta come epitome della crisi morale della società italiana, sempre in bilico tra la provincia denuclearizzata e c) la globalizzazione nonché l'allucinato/ante teatrino mass mediatico, televisione e videogames come specchio riflesso vai al cesso di una realtà contaminata dal seme carpenteriano della follia. In *Puerto Plata Market* (1997), il suo primo romanzo, Nove fotografa il dramma dell'azienda Italia che produce un milione di posti di lavoro tra Santo Domingo e le partite di calcio della Juve di Lippi, unico collante saratoga che tiene insieme una cultura putrefatta come gli zombie di romero. Aldo Nove ha segnato una bella rottura di palle nell'asfittico panorama letterario italiota e per questo merita lodi e anche un pacchetto di crackers al sesamo e alla soia. La versione remixata di *Woobinda*, edita da Einaudi con il titolo *SuperWoobinda*, è un data disk abbastanza inutile, un'espansione che aggiunge poco all'originale. Passiamo oltre. Nove torna al romanzo con *Amore Mio Infinito*, edito ancora da Einaudi. A metà tra la biografia e il *bildungroman*, *Amore Mio Infinito* presenta una struttura modulare che si articola in quattro momenti fondamentali, i quali, a loro volta, possiedono un'anima quasi frattale. Abbondano, come sempre, i riferimenti culturali di natura pop – dal *Calippo* agli *Smarties* – riconducibili temporalmente ad una parentesi quadra che va dagli anni settanta ai novanta. Il protagonista è il quasi ventottenne Matteo, laureato in Filosofia all'università di Milano. Qui le manipolazioni linguistiche di Nove aprono voragini nelle quali si intravede il genio tormentato. Nove cita Bennato e Max Pezzali, ma anche i Krafterk – i robot sono il vero e proprio *leit-motiv* di *Amore Mio infinito*. Delle quattro sequenze narrative del romanzo, i videogiochi compaiono solamente nella terza, forse la più struggente e straziante, intitolata "Primo Bacio, 1987". Videogames come l'ennesima tecnologia escapistica che sottrae il soggetto al confronto con l'Altro, una via di fuga da un reale plastificato che fornisce una gratificazione parziale, temporanea e tutto sommato superficiale. Non c'è grande differenza tra **Donkey Kong** e la PlayStation come non c'è tra McDonald's e Burghy (anche se *"La maionese di Burghy era molto più buona"*), a cui Nove dedica pagine pregnanti e impregnate di unto come la carta degli hamburger. E poi i platform sono i BigMAc dei videogiochi. Le scene che Aldo Nove descrive, o meglio inventa, sono frutto di un processo di astrazione che mira ad individuare i momenti essenziali del divenire. Un po' come Carver, diciamolo. E un po' come i videogames che sono una simulazione dunque semplificazione di un reale costruito ad arte. *Amore Mio Infinito* ci restituisce scene/ari familiari e al tempo stesso sconosciuti, dove noi siamo gli eroi che combattono al fianco del quasi ventottenne Matteo. Al momento Nove sta lavorando ad un progetto intitolato *Covers*, sovrapposizione di liriche ad hoc a canzoni e canzonette prodotte nell'arco di un settantennio, insieme ad altri brillanti scrittori come Raul Montanari (che ha remixato l'immortale *Trans Europe Express* dei Kraftwerk, giustappunto) e Tiziano Scarpa.
Secondo me Aldo Nove è proprio un bell'uomo.

mateo bitanti

mbf**mail**

I've got it. L'ho comprata alle 17.00 (circa) con il vertical stand (sono stato uno dei pochi a prenderlo...) e con **RRV**. Arrivo a casa alle 19.00 circa e.... mangio. Un minestrone. Con le carote, i sedani, altre verdure che non ho identificato e con la pasta a cerchio che tanto mi piace. Ci ho mangiato dietro un pane, una ciabattina di sì e no 80 gr. Poi... mi attacco a Internet, scorro i msg sul ng, rispondo a qualcosa e leggo divertito le prese per il culo verso il monolito e i suoi stordi ti acquirenti. Poi... cazzeggio fino alle 21.00. Poi vado da un mio amico e mi porto appresso PS2, docile nel suo scrigno blu elettrico. Ci troviamo là, traggo dalla busta la scatola e inizio il rituale d'estrazione. Ghermisco vorace il corpo freddo e siderale della macchina e la sfilo con maestosità. Faccio scorrere il corpo di PS2 nell'alloggiamento del vertical stand e collego cavi e joypad. PS2, ora che è qui, mi sembra ancora meglio di com'era in negozio, slanciata e buia. First Check, il design del boot è un orgasmo lungo e doloroso (a me piace così...), già l'avevo visto ma non ero mai stato partecipe della cosa, ora invece vortico assieme ai punti luminosi e mi lascio coinvolgere dal loro turbinio cullato dalla risacca marina. Setto il settabile e procediamo alla visione di un DVD, nella fattispecie quel *Pulp Fiction* PAL dall'atroce qualità video (stando ai pareri delle riviste di settore), partiamo e bum! La qualità (mancanza di essa) video e il composito (in luogo dell'auspicabile RGB) fanno il loro effetto... sicuramente meglio di qualsiasi altra incarnazione video di *Pulp Fiction* che abbia avuto il piacere di visionare. Segue Alien, già l'intro al menu mi diletta non poco poi parte (ovviamente setto l'inglese con sottotitoli e giocherello con le scene...)... che dire.... considerando che parliamo di un film del... cos'è.... 79? Sembra di trovarsi di fronte a *Mission to Mars*! Una gioia, sembra un altro film (...sarà come innamorarsi del 'cinema' una seconda volta...). Ma veniamo al Demo, che fa la sua gradita comparsa all'interno della busta contenente il manuale. Filmatini (pessimi) a destra e manca, una tech demo sollazzevole e un **SSX** che, per quanto oltre i miei gusti, mi sorprende per qualità con trovate visive piuttosto azzeccate e gradevoli (bocciata la scomparsa della tavola sotto la neve, premio per il motion blur, effetto che adoro). **FIFA** è **FIFA**, non si discute... o meglio, si discute proprio per questo. Il gioco è lui ma le speranze rivolte verso **Winning** sembrano ben indirizzate. Test di interpolation su **Soul Reaver**. Quindi si infila **Tekken Tag** nel disc tray e parte, già l'avevo visto in negozio, graficamente aggraziato ma decisamente lento, se a questo abbiniamo che è **Tekken**... Poi la volta di **Ridge Racer V**, flickera in maniera rilevante e fastidiosa ma scheggia che è un piacere, non è il mio gioco ma come tech demo supplementare non mi dispiace. Poi.... si spegne tutto e ci spariamo 4 episodi 4 di Futurama. Il giorno dopo sveglia alle 8.30, cazzeggio, vado in biblioteca, passo da un amico malato e ci guardiamo il terzo film del pianeta delle scimmie. Poi mangio. poi testo la qualità DVD sul mio TV,ancora una gioia per i miei occhi assuefatti a una ricezione televisiva a dir poco ignominosa. Adesso scrivo... PS2 è di là, che si slancia verso l'alto accanto alla TV (nessuna idea di levarla da lì). È bella, una linea nebulare che si confà al mio gusto. Adoro le lucette, molto garbate. Splendida con lo stand azzurro (è un delitto privare la vostra PS2 di tale accessorio). Per ora sono feticisticamente soddisfattissimo del mio acquisto, i giochi non ci sono? Meglio, ne ho già comprati per PSX a sufficienza per il prossimo anno. E quando arriveranno (e arriveranno) tanto di guadagnato. È un Alba Oscura che si stende calda ed umida sui contorni delle mie esperienze videoludiche, ora più di prima credo nel Monolito, la mia fede ludica ha trovato il simulacro della sua speme, chiamatelo Idolo d'Oro... ma nel suo abbraccio io prendo dimora.
(*Mournful Morbid Mist*)



Nemesis Divina
nemesis_divina@libero.it

Primopiede

PRIMO PIEDE - SUPER CONSOLE - VIA XXV APRILE, 3 - 20091 BRESSO (MI)
E-MAIL: superconsole@futura-ge.com

Attenzione: la redazione di **Super Console** non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità.

CERCO disperatamente il videogioco **Captain Commando** per PlayStation. Per informazioni telefonare al numero 0338/4515734 e chiedere di Nicola oppure mandare un'e-mail all'indirizzo nicovinc@tin.it

VENDO per Sega Dreamcast PAL i seguenti giochi: **Wild Metal** (L. 29.000), **Mag Force** (L. 59.000) e **Shadowman** (L. 49.000). Spedizioni solo con corriere privato (a carico del destinatario); per informazioni telefonare al numero 041/990084 oppure scrivere al seguente indirizzo e-mail: cyberalby@libero.it

VENDO per PlayStation, originali e in ottime condizioni, in versione PAL, a L. 20.000 cadauno i seguenti titoli: **Grandia**, **Quake 2**, **Darkstalkers 3**. Per informazioni telefonare al numero 049/606287 (chiedere di Alessandro) oppure mandare un'e-mail all'indirizzo lincetto@freemail.it

COMPRO per PlayStation giochi in OTTIMO stato completi di libretto istruzioni. Per informazioni telefonare dopo le 20 al numero 075/9256535 oppure mandare una e-mail all'indirizzo vincgraz@libero.it

VENDO Neo Geo Pocket B/N con **King Of Fighters** e **Neo Geo Cup 98** a L. 90.000. Per informazioni telefonare al numero 0328/7472693 e chiedere di Giuseppe.

VENDO Nintendo 64 (PAL) con 2 joypad, memory card, rumble pack e i seguenti giochi, tutti PAL, completi di manuale e confezioni originali: **Zelda**, **Goldeneye**, **F1 Grand Prix**, **World Driver Championship**, **ISS64**, **Mario 64**, **Banjo & Kazoie** e **Donkey Kong**, tutto in ottimo stato a L. 600.000.
Per informazioni telefonare al numero 099/8277486 oppure al numero 0339/5865356 (anche tramite SMS) e chiedere di Bruno.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi originali e in buone condizioni: **Fear Effect** (PAL L. 40.000), **Parasite Eve 2** (PAL L. 40.000), **The Legend of Dragoon** (USA L. 50.000) e **Grandia** (USA L. 40.000).
Per informazioni telefonare al numero 0429/51072 e chiedere di Michele. Spese di spedizione (circa L. 13.000) a carico del destinatario. Richiesta massima serietà, astenersi perditempo.

CERCO per PS2 moltissimi titoli in qualsiasi versione tra cui **Madden 2001**, **Moto GP**, **Nascar 2001** e **F1 2000**. Cerco inoltre per PlayStation **Front Mission** (Jap) e **NFL Gameday 2001** oltre a molti titoli per Dreamcast.
Per informazioni telefonare al numero 0339/7234396 dalle ore 20 alle 21 e chiedere di Cristian.

VENDO per PlayStation **ISSPro '98** a L. 25.000 e **Dino Dini Soccer** per Megadrive a L. 15.000.
Per informazioni telefonare al numero 050/541094 e chiedere di Luca.

CERCO i seguenti giochi per PlayStation: **Resident Evil** e **Resident Evil 2**, possibilmente in versione PAL. Cerco inoltre cartuccia Action Replay, possibilmente a prezzo modico. Per informazioni telefonare al numero 0349/7747126

VENDO Nintendo 64 versione PAL con una memory card e un joypad originali più il gioco **International Super Star Soccer '98** a L. 100.000. Per informazioni telefonare al numero 0347/4743840 e chiedere di Delis.

VENDO PlayStation universale, due Dual Shock, una memory card a L. 180.000. Inoltre vendo per PlayStation i seguenti giochi originali tutti in versione PAL: **Breath of Fire 3**, **Ape Escape**, **Abe Exoddus**, **Resident Evil**, **Ghost in the Shell**, **Team Buddies**, **Master of Monster**, **Disciples of Gaia** a L. 20.000 cadauno, **Tombi 2**, **Monster Rancher**, **Poy Poy 2**, **Star Wars: Episode 1 La Minaccia Fantasma** a L. 30.000, **Saga Frontier 2**, **Final Fantasy 8**, **Vagrant Story**, **Parasite Eve 2**, **Driver 2** a L. 50.000. Per informazioni telefonare al numero 02/3557222 (ore pasti). Annuncio valido solo per Milano e provincia.

VENDO PC Engine Duo giapponese con alcuni giochi tra cui: **Cosmic Fantasy 1** & **2**, **Hellfire**, **Blood Gear**, **Gunbuster 1** & **2**, **Neutopia 2**, **Lamu** e **Dragon Slayer**.
Vendo inoltre i seguenti giochi per Super Famicom: **Soulblader**, **Super Valis**, **Super Star Wars**, **Super Empire Strikes Back**, **Drakken**, **Actraiser 1** & **2**, **Xardion**, **Captain Tsubasa 3**, **Chrono Trigger**, **Appleseed**, **V-Gundam**, **Knight of the Round** e **Area 88**.
Per informazioni telefonare (ore ufficio) al numero 0523/388084 e chiedere di Maurizio.

sul numero di ***marzo***

Z.O.E.

ZONE OF THE ENDERS

ROBOT ANIMATION SIMULATOR

La recensione

via baccio da montelupo, 62
50142 firenze
tel. 055.7326048

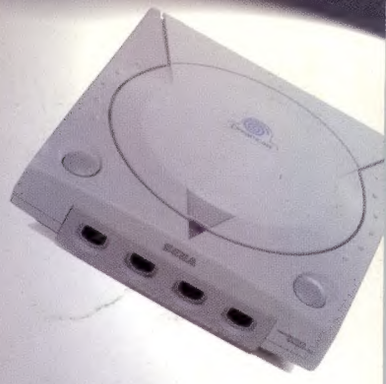
neWave

newave@visaitalia.com
www.visaitalia.com
fax 055.7326247

PALVERSION

SOLO PER RIVENDITORI

NOVITÀ DISPONIBILI



WWW.ASTROCOMPUTER.IT

I Videogiochi al prezzo più basso
Tutti i formati, Tutte le console
Ovunque sei, Quando vuoi
Finalmente in rete, Per tutti

Venite con noi!

Ci puoi trovare anche a Roma in via Veturia n° 68
Tel 06786174-Fax 0678348225